LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 9

TESTS
MARIO, MICKAEL, GIZMO ET LES AUTRES

GOONIES II
UN PLAN D'ENFER

MADE IN JAPAN
LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON

PREDATOR II
LA BETE EST DE RETOUR

17 F

M 4413 - 9 - 17,00 F
MENSUEL - MAI 91

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Ça déboule de partout. Après les Japs, les Ricains, c'est au tour des English de s'y mettre. Ils préparent toute une série de jeux pour nos petites consoles chéries. Rendez-vous dans la rubrique Stop Info de ce mois pour une première prise de contact. Il semble que le phénomène des consoles commence à intéresser de plus en plus de monde. De notre côté, nous avons pris notre temps pour mettre en place un serveur Minitel digne de ce nom. Dès le mois prochain nous vous donnerons toutes les informations pour que vous deveniez des « Players » branchés. Enfin, dans ce numéro, vous retrouverez toutes vos rubriques préférées, sans oublier nos tests hyper complets, et les aides de jeu les plus démentes. Merci qui ? Merci *Player One* !

Sam

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 14 à 17), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras. Attention, les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Soizoc, PLAYER ONE,
31, rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux

Pour les Plans et Astuces (pages 56 à 59) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu est le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/11 - STOP INFO
- 12/13 - MADE IN JAPAN
- 14/17 - TRUCS EN VRAC
- 18 - SOS
- 20/50 - TESTS DE JEUX
- 51 - ABONNEMENT
- 52 - CONCOURS PLAYER ONE
- 58/59 - PLANS ET ASTUCES
- 60 - PETITES ANNONCES
- 62/63 - BEST OF ARCADES
- 64/65 - REPORTAGE
- 66 - TOP 10

BEST OF ARCADES
La rubrique différence sur les bornes d'arcades.

TRUCS EN VRAC
Découvrez les meilleurs Trucs pour finir vos jeux.

STOP INFO
HOT ! Les nouvelles brûlantes de l'actualité du jeu.

TOP 10
Les 10 meilleures ventes sur NES, Master System, Megadrive et NEC.

COURRIER
Retrouvez Sam Player qui répond à toutes vos questions

SOS
Les trucs, les ruses, les aides et les feintes de nos talentueux lecteurs

ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
ue Ernest-Renan, 92130 ISSY LES-MOULINEAUX Tél 40 93 07 00
teur de la publication Alain KAHN
cteur de la rédaction Philippe MARTIN
cteur en chef Pierre VALLS
nsable de la fabrication Sabine CHAVANNE.
ere secrétaire de rédaction Agnès VIDAL NAQUET
taire de rédaction Cyrille BAUDIN
ction François DANIEL, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO
ophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS, François SORNAY
ctions Virginie DELMAS
verture Fabrice LAMY
Philippe LECONTE
cité tél 40 93 07 88
nsable de la publicite et du marketing Corinne FOUCART
de publicité Corinne FISCHER.
nte marketing et publicité Barbara RING-REMY
inistration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER.

Concept visuel Fabienne ZWILLER
Maquette, composition et photogravure Pi M Creation
Responsable Technique C S M
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Isabelle DEL PIZZO Tél 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 170 FF
Par avion Europe 335 FF, Dpts outre-mer 370 FF
Territoires outre-mer 460 FF Afrique 405 FF
Media Systeme Edition, SA au capital de 250 000
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP Dépot legal janvier 1997
Tous les documents qui nous sont envoyes sont publiés sous
responsabilité de leur auteur et restent propriete du magazine
Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 à 18

Courr

Court, on m'a dit de faire court pour cette introduction à la neuvième parution du courrier. Ok, donc, je fais court...

Sam

Salut Sam,

J'aimerais que tu répondes à ces quelques questions :

- Pourquoi les jeux de tir s'appellent des shoot'em up ?

- Qu'est-ce que les scrollings horizontaux ?

- Qu'est-ce-que le Player Fun ?

Est-il vrai que le célèbre jeu d'arcade Final Fight sort sur Megadrive et que c'est le même que sur Super Famicom ? Si cela était vrai, est-ce que tu pourrais en parler ? Et mettez un peu plus de jeu sur Megadrive.

Mega D

Salut Mega D,

Shoot'em up (c'est de l'anglais) pourrait se traduire par « Tuez-les tous » ou « Tirez sur tout ce qui bouge ». Ça devrait suffire pour répondre à ta question. On appelle scrolling horizontal le défilement (de gauche à droite ou de droite à gauche) du décor ou d'une partie du décor d'un jeu vidéo. Le Player Fun est une note qui indique si le jeu est agréable à jouer. Pour Final Fight, il est vrai que certaines rumeurs parlent de son adaptation sur Megadrive, mais pour l'instant nous n'en savons pas plus, puisque le jeu n'est pas encore sorti au Japon et nous ignorons s'il sortira un jour ! Pour les jeux Megadrive, nous testons tous ceux qui sont officiellement distribués par Virgin. Bye, bye Mega D.

Sam

*

Salut Sam,

Ton mag est super. J'ai des questions à te poser qui m'empêchent de dormir :

A quand le serveur Minitel Player One ? Pourquoi ne fais-tu pas un dossier spécial sur la Game Gear ? Est-ce qu'elle va sortir officiellement en France ? Si je m'achète une Game Gear au Japon, est-ce que le tuner TV (français) sera compatible ? Est-ce que les jeux japonais et français seront compatibles ?

S'il te plait, Sam, réponds-moi vite.

Le Segamon miniaturisé

Hello Segaman,

Grande nouvelle, mec ! Le serveur Minitel *Player One* devrait être disponible dans les premiers jours de juin. Mais on vous en dira beaucoup plus dès le mois prochain. Dans ce numéro de juin, nous ferons un dossier spécial sur la Game Gear dont la sortie officielle est prévue dans un mois. Pour tout ce qui concerne le tunner TV, je t'avoue que nous manquons d'informations. Sega nous a dit qu'il ne comptait pas sortir un tunner pour la France et ils n'ont pas pu nous dire non plus si les cartouches françaises et japonaises seront compatibles ou non. J'espère que nous pourrons répondre à toutes ces questions le mois prochain. Ciao Segaman.

Sam

*

Cher Sam,

Je lis (dévore) votre journal depuis 2 mois seulement et je veux vous en féliciter. Et puisque j'y suis, je vais te poser quelques questions :

- Quand pourrons-nous voir Super Mario III sur la NES en France ?

- Est-il possible de trouver Player One ailleurs en Europe ?

- Est-ce que la NES est distribuée sur une grande échelle en Allemagne ?

Je te remercie d'avance pour tes réponses. A la prochaine.

Deutsch Player

Guten Tag Deutsch Player,

Good news ! Super Mario III devrait arriver vers le mois de septembre et croyez-moi, ça vaut la peine d'attendre : le jeu est géant. Vous pouvez acheter *Player One* dans les Dom-Tom ainsi qu'en Belgique. Pour la distribution de la NES en Allemagne, nous n'avons que peu d'informations. Nous savons qu'il y a eu environ 250 000 NES vendues dans ce pays. Aufwiedersehn Deutsch.

Sam

*

Cher Sam,

Je t'écris non pour faire des louanges sur ton mag (qui est excellent à mon avis), mais, comme tu nous l'as demandé, pour faire une critique ! En effet, votre plus grande qualité est de faire des tests très complets et assez objectifs. Néanmoins, dans le n° 7, Crevette m'a assez déçu

ier

quant à son test de Strider sur la Megadrive.. Il est tout à fait vrai que l'animation n'est pas excellente et que le personnage s'arrête en plein milieu d'une action (même pas 1 seconde). Mais cela ne gêne en rien la jouabilité du jeu. On s'éclate quand même. D'ailleurs, on est tellement pris par l'action qu'on ne s'en aperçoit même plus.

Ma seconde critique provient de l'insulte qu'il a proférée contre notre machine (dans les dernières lignes de l'article). Pourquoi un tel parti pris (Mario n'est pas à comparer à Strider !). Si peu d'objectivité pour ce test (les autres tests qu'il a faite sont très bons, y'a rien à dire). Etait-il fatigué ? Du notre ami Crevette est-il moins performant qu'on ne le pensait...

Yan

Salut Yan,

J'ai montré ta lettre à Crevette et il m'a fait tout un speech de dix minutes que je vais essayer de te résumer. Tout ce que tu dis est vrai. Mais il trouve dommage que sur une machine comme la Megadrive de tels défauts, à peine acceptables pour une 8 bits, se retrouvent sur une 16 bits. Quant à sa vanne sur Mario, c'était juste pour dire que ce jeu exploite pleinement les capacités de la NES, ce qui n'est absolument pas le cas de Strider avec la Megadrive. Enfin, il m'a dit qu'il se sentait en pleine forme et que tu pourras juger de ces performances lors des prochains tests qu'il fera sur ta machine favorite. Ciao Yan.

Sam

*

Salut Sam,

Avec tous mes copains de classe Nintendomaniaques, on se pose les questions suivantes :

1) Est-ce que Final Fight et Splatter House sortiront prochainement sur la NES ?

2) Mes copains et moi avons appris que Turtles 2 allait sortir sur la NES. Est-ce vrai ?

J'espère que tu répondras rapidement sur ton magazine qui est hyper génial. Et surtout longue vie à toi, à Player One et à Crevette.

Pat

Salut Pat,

Désolé, mais Final Fight et Splatter House ne sont pas prévus pour la NES. Par contre, les Turtles 2 (Ninja Turtles arcade version) sont sorties aux Etats-Unis, et comme son nom anglais l'indique, c'est l'adaptation de la borne d'arcade de Konami. Malheureusement, pour l'instant, aucune date n'est annoncée pour son arrivée en France. Ciao Pat

Sam

*

Salut Mister Sam,

Je t'écris d'abord pour te dire que ton mensuel est completement délirant (il ne peut en être autrement avec Iggy et Crevette qui ont tous les deux fait sauter leurs fusibles). Mais à part ça, il y a des choses qui m'empêchent de dormir :

Est-ce bien vrai que SNK fait des soldes de printemps sur la Neo Geo ? Pourriez-vous tester League Bowling sur Neo Geo. Peux-tu me dire si le projet du CD-Rom pour la Megadrive va enfin voir le jour ?

Et sans plus attendre, je te demande de bien vouloir publier ma lettre, please ! Ciao, à toi, ô grand Sammy, maître incontesté de la console et de ses accessoires. Et long règne à Player One, le mag le plus fun.

DC Boy

Salut DC Boy,

C'est vrai, la Neo Geo va passer de 3 490 F à 2 990 F, cela grâce à son distributeur Guillemot International. Les jeux seront disponibles entre 990 F et 1 390 F. Bonne nouvelle, non ? League Bowling est testé dans ce numero. Par contre, nous n'avons toujours pas d'information quant à la sortie du CD-Rom sur Megadrive, mais nos espions sont sur le coup. A suivre. Salut DC Boy

Sam

*

Dear Sam,

Je trouve ton journal génial et délirant, mais je soutiens « J'ai les idées tordues » pour son idée sur la note de difficulté dans les tests de jeux. Je voudrais aussi te poser quelques questions :

1) La Master System II est-elle plus performante que la première ?

2) Ses jeux seront-ils compatibles ?

3) Quel sera son prix ?

Ah oui, j'oubliais ! Les notes que vous donnez aux jeux, comment les faites-vous ? Bon, je te quitte, mais reponds-moi. Ciao...

Julien

Salut Julien,

Je vais te répondre très brièvement parce que la place commence à me manquer : 1) Non, elle aura exactement les mêmes capacités que la MS I. 2) Oui. 3) 690 F avec 2 jeux, Shinobi et Alex Kid in Miracle World. 4) Les notes que nous mettons aux jeux ne sont là qu'à titre indicatif, elles sont subjectives et reflètent l'opinion que se fait le journaliste sur le jeu qu'il teste. Quant à la proposition de « J'ai les idées tordues », eh bien, encore une fois, il a fait très fort ! Des le prochain numéro nous mettrons une note pour la difficulté. Bye, bye Julien.

Sam

MB NE PERD PAS LA BOULE !

L'un des plus grands producteurs de jouets s'incruste dans le monde Nintendo... Bienvenue au club !

Devant les chiffres de vente pharamineux de la console Nintendo aux USA (presque trente millions de NES vendues !) les éditeurs américains n'ont pas tardé à mettre en route une incroyable machine de guerre. Résultat : depuis toujours, la NES est la console la mieux oantie en softs. Parmi leurs éditeurs, on trouve aussi des constructeurs de jouets qui ne veulent pas se laisser dépasser par le phénomène. C'est ainsi que MB, très connu pour ses jeux de société, s'est lancé en adaptaot quatre grands titres sur Nintendo. Sortis l'année dernière aux States, ces quatre futurs hits seront disponibles sur le marché français vers le mois de juin. Ce seront aussi les premiers jeux bénéficiant de l'Official Seal of Quality Nintendo qui ne seront pas distribués en France par Bandaï. MB se paie le luxe de les distribuer lui-même. *Player One* vous en offre un avant-goût !

MARBLE MADNESS

Voici l'un des plus grands hits de l'arcade. Le principe en est très simple : vous dirigez une boule en acier sur un parcours sinueux, bourré d'obstacles et surtout en pente ! Le but est donc d'amener cette boule à l'arrivée sans tomber dans les nombreux ravins et sans se faire désintégrer par les ennemis. Les parcours sont variés et il est possible de jouer à deux. Cela nous promet bien des sensations !

CALIFORNIA GAMES

Encore un jeu qui se balade d'ordinateurs en consoles ! De la Lynx à la Master System, il eût été étonnant qu'il ne fût pas adapté sur la console n° 1 mondiale ! Grâce à MB, le mal est réparé, les Nintendomaniaques vont pouvoir s'éclater en skateboard, en surf, en bicross, au frisbee, au footbag ou au rollerskate, le long des plages californiennes. Un jeu « radical » !

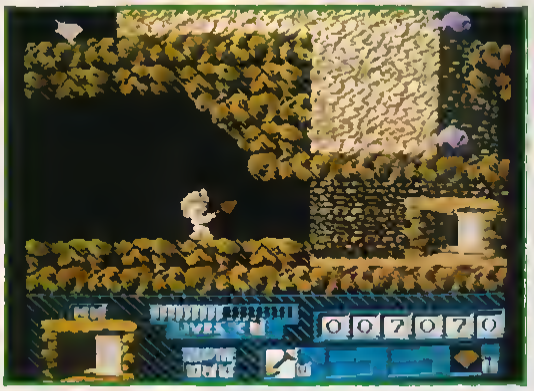
DIGGER T. ROCK

Digger T. Rock est mignon tout plein, craquant quoi ! Prenez les commandes de Digger, un jeune archéologue qui s'attaque à de nombreux labyrinthes armé d'une pelle ! A vous de trouver la cité perdue ! Les émotions... ça creuse !

TIME LORD

Il ne reste plus que Time Lord pour clore cette liste. C'est un beat'em up entièrement en 3D, du genre Golden Axe... Sauf que vous pouvez voyager dans le temps et combattre à différentes époques. Ce jeu va ravir les fans d'Heroic Fantasy.

Player One vous tiendra évidemment au courant des dates de disponibilité sur notre territoire et publiera les tests complets de tous ces jeux.



Digger T. Rock.

Marble Madness

fornia Games.

Time Lord

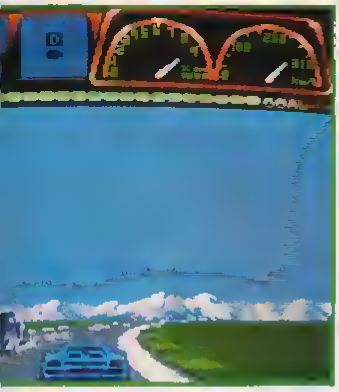
■ ■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités. Vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux

CD-ROM NEC : LE RETOUR

Avec sa puissance de stockage 1 000 fois plus importante qu'une cartouche et le son laser, le CD-Rom apparaît de plus en plus comme le support de l'avenir...

Jusqu'ici, les possesseurs de ce périphérique avaient des raisons de faire la trouche : seuls quelques jeux étaient disponibles en France. La grande qualité de titres comme J.B. Harrold ou Ys était une maigre consolation. Heureusement, Nec se réveille ! Avec plus de 20 titres en développement, dont un bon nombre de jeux ultra connus, les « Cédéistes » vont en voir de toutes les couleurs ! Premier symptôme de ce renversement de tendance : une cargaison de CD est arrivée à la rédac...

L-Dis


Road Spirits

En attendant Download II et Hellfire-S, qui risquent bien d'être les plus beaux « tire-leur dessus » toutes machines confondues, voici L-Dis, un shoot them up aux graphismes très mignons et aux musiques d'enfer. Beau, original et jouable, c'est excellent, même si le jeu n'utilise pas toutes les capacités du support...

Par contre, Road Spirits déçoit. Sur CD, on aurait pu s'attendre à une course de voitures hallucinante ridiculisant Monaco GP. Au lieu de ça, on tombe sur un petit jeu d'arcade à l'animation quelconque et aux décors dépouilés. Et même pas un dessin animé pour relever le tout. Ça ne vaut pas Outrun !

Cyber City Oedo 808

Cyber City Oedo 808 apparaît comme un des plus beaux jeux d'aventure jamais vus. Graphismes canons et superbes musiques : on en prend plein la tête ! Malheureusement, les textes en nippon le rendent injouable pour un Occidental normalement constitué. A voir quand même pour se faire une idée des merveilles qu'on peut réaliser sur CD-Rom.

La Game Gear pointe son écran sur la France.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventura comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman

Indique que l'on peut jouer à un joueur

JOYSTICKS CHIC ET CHO

De droite a gauche l'Arcade Power Stick, le Handle Controller et le Control Stick.

On continue notre série accessoires ! Après Nintendo le mois dernier, voici les principaux joysticks pour les consoles Sega.

MASTER SYSTEM

On commence par le plus classique des joysticks de la Master System : le **Sega Control Stick**. Personnellement, c'est celui que j'utilise le plus sur cette console. Il est mou à souhait, mais juste ce qu'il faut ! Précis, ergonomique, il convient très bien aux shoot'em up du style R-Type. Par contre, le **Control Stick** est nettement moins à l'aise sur les simulations sportives comme California Games. Pour 169 F, le Control Stick est vraiment un bon achat.

Dans un genre totalement différent, le **Handle Controller** n'est pas à proprement parler un joystick. Il s'agit en fait d'un volant de conduite destiné aux simulations de courses automobiles ou de vols. Le premier jeu qui vient à l'esprit est bien évidemment Out Run... Le plus étonnant, c'est que cela marche ! Malheureusement, le débattement est un peu trop important et on manque de précision ! Un quart de tour dans le vide et votre voiture commence seulement à s'ébranler. Ce petit inconvénient oublié, on s'amuse pourtant bien avec : c'est moins efficace qu'un joystick ou un paddle mais c'est beaucoup plus drôle ! La taille de l'engin aussi est surprenante : le Handle Controller fait le double de la Master System ! Ce gadget incroyable devient de plus en plus dur à dénicher et si vous êtes un collectionneur en herbe, je vous conseille de vous dépêcher pour trouver l'un des derniers représentants de l'espèce (prix aux alentours de 900 F).

Reste le **Gravis**, développé par une société canadienne complètement indépendante de Sega. Il est simple, sans « auto-fire », mais comporte une molette réglant la dureté et le débattement du manche (prix aux alentours de 150 F). Enfin, le dernier accessoire pour Master System n'est pas un joystick, mais s'avère très utile pour ces derniers. Le **Rapid Fire**, c'est son nom, est une petite interface qui se connecte sur l'une des prises pour manettes de jeu. Il offre un « auto-fire » débrayable (actif ou inactif) aux paddles ou aux joysticks qui ne seraient pas équipés du tir automatique.

Le Gravis (Master System)

MEGADRIVE

La Megadrive est encore un peu jeune pour posséder une large gamme d'accessoires. Cela commence à venir avec par exemple l'**Arcade Power Stick** de Sega. Un bien bel objet qui intègre « auto-fire » réglable et débrayable pour chaque bouton. Hyper solide, d'une finition irréprochable, c'est la Rolls des joysticks.

Pour finir, voilà un joystick qui fonctionne

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

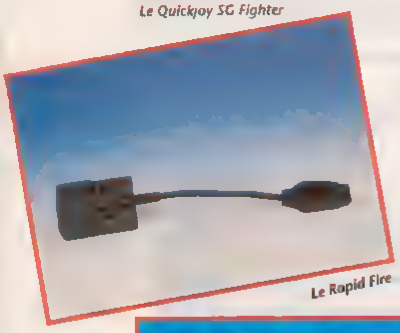
Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

C POUR SEGA

Le Quickjoy SG Fighter



Le Rapid Fire

aussi bien sur Master System que sur Megadrive : le Quickjoy SG Fighter. Une vraie bête de course ! Avec maoche à balai (comme sur les avions de chasse), « auto-fire » et, accrochez-vous bien, ralentisseur de jeu... La classe totale ! ■

Crevette enjoy sticks

LA GAME BOY SUR SECTEUR !

Le bloc piles/adaptateur secteur Game Boy

Plus de problème de piles pour la Game Boy avec le pack batteries/adaptateur secteur Nintendo ! Ce petit gadget très utile (dix heures d'autonomie) qui se porte à la ceinture est enfin disponible à un prix avoisinant les 300 F. Indispensable !

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nouveau Service !!
3615 Backstage * GNI
24 H / 24H

PAR CORRESPONDANCE
67 65 05 89
si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + MICKEY		ESWAT	399	MONACO GP	399	TRAMPOLINE TERROR	399
MEYPAD + PERITEL	1290	FINAL BLOW BOXE	395	MOONWALKER	375	THUNDERFORCE 3	399
MEGADRIVE FRANCAISE	1890	FANTASIA MICKEY 2	449	NEW ZEALAND STORY	375		
		GHOSTBUSTERS	399	NORTH KEN	375	GAMEGEAR COMPLETE	900
CARTOUCHES FRANCAISES DISPO		GYNOUG	390	PHANTASY STAR 2	445	COLUMNS	245
APPELEZ LE 67 65 05 89		GAIN GROUND	375	POPULOUS	399	CHASE HQ	245
NOUVEAUTES MINITEL		GOLDEN AXE	375	RINGSIDE ANGEL	399	DRAGON CRYSTAL	245
3615 code BACKSTAGE*GNI		GHOULS N GHOSTS	399	STAR CRUISER	1490	G LOCK AIR BATTLE	245
		HELLFIRE	375	SHADOW BLASTERS	449	MONACO GP	245
ATOMIC ROBOT KID	290	HARD DRIVIN	1006	SWORD OF SODAN	449	PONGO	245
BASKETBALL	375	JUNCTION	190	SUPER VOLLEYBALL	399	PSYCHIC WORLD	245
DYNAMITE DUKE	399	MONSTERLAIR	399	SHADOW DANCER	399	SORCIAN	245
DARIUS +	449	MAGICAL HAT	399	SHINOBI	399	WONDERBOY	245
DICK TRACY	399	MICKEY	390	STRIDER	399		
DJ BOY	399	MISTIC DEFENDER	399	TECHNOCOP	375		

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + NINJA SPIRIT	1190	FINAL TENNIS	340	THUNDERBLAST	290	NEW ZEALAND STORY	340
TURBO GT PORTABLE	2450	KAZUSASH	340	AERO BLASTER	340	NINJA SPIRIT	340
SUPER GRAFX + 1 JEU	1290	MARCHER MAZE	2990	AFTER BURNER 2	290	OPERATION WOLF	290
CD ROM + 1 JEU	2490	OVERRIDE	340	BOMBER MAN	290	PC KID	340
SUPER DECOUVREZ LE MINITEL		JACKIE CHAN	340	BATMAN	290	POWER DRIFT	340
3615 Code BACKSTAGE GNI		BULE FIGHT	340	CHASE HQ	290	DARIO LEPUS	290
PROMOS		TOYSHOP BOYS	290	DEVIL CRASH	290	SHINOBI	290
BOMBER MAN	290	DIEHARD ANGEL	290	DOWNLOAD	340	SUPERSTAR SOLDIER	270
HURRICANE	290	OUTRUN	290	FINAL BLASTER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
ZIPANG	340	CYBER COMBAT FORCE	340	FORMATION SOCCER	290	VIGILANTE	290
VIOLENT SOLDIER	290	SAINT DRAGON	290	D1 CIRCUS	290	VIOLENT SOLDIER	290
		CHAMPION WRESTLER	340	F1 TRIPLE BATTLE	290	WOLD COURT TENNIS	290
NOUVEAU		ALICE IN WONDERLAND	340	GOMBILA SPEED	290	ZIPANG	290
LEGEND OF TOMMA	340	DARK LEGEND	290	HURRICANE	290	JEUX CD ROM	419

GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	690	FORTRESS OF FAAR	195	POWER RACER	240	CONSOLE FAMICOM	■
LIGHTBOY	270	GREMLING 2	195	SKATE OR DIE	245	POPULOUS	690
BASKET IN YOUR FACE	195	GHOSTBUSTERS 2	290	QIX	195	BOMBUZAL	490
DOUBLE GHOST	290	GODZILLA	240	SPIDERMAN	195	BIG RUN	390
BALLOON KID	290	KEN	290	SNOOPY	290	FINAL FIGHT	■
CHESSMASTER	245	LOCK N CHASE	290	SOLARSTRIKER	240	F ZERO	590
CASTLEVANIA	290	MICKEY	240	SUPERMARIOLAND	195	GRADIUS 3	NC
DOUBLE DRAGON	195	NINJA TURTLES	195	TENNIS	195	HOLE IN ONE	690
DUCKS TALES	240	NEMESIS	195	WRESTLING	240	ACTLASER	290
DEAD HEAT SCRAMBLES	290	MERCENARY FORCE	240			PILOTWINGS	NC
DRAGONTAIL	290	PAPERBOY	240			SD GREAT BATTLE	490

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS* DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 le Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TEL

TITRES	CONSOLE	PRIX

Frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer

N° Carte Bleue
Date d'expiration
Signature

Règlement CB | CCP | Mandat-lettre
chèque bancaire paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de remboursement.)
+ Frais de port consoles forfait de 100F

SORTIES FRANÇAISES SUR NINTENDO

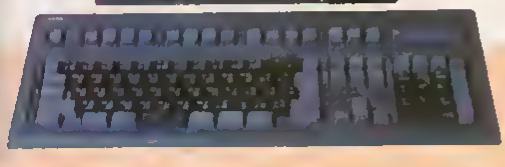
L'été s'annonce chaud pour les deux consoles Nintendo ! Cela commence très fort ce mois-ci avec **Rad Gravity** sur NES, un petit jeu mi-aventure mi-arcade étonnant et super bien foutu. Rad Gravity devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Le titre suivant risque de laisser bien des traces sur la rétine des possesseurs de NES ! Accrochez-vous, il s'agit de **Gauntlet II** ! Cette fabuleuse épopée « heroic fantasy » est l'un des jeux vidéo les plus mythiques. Et ce n'est pas fini : **Dr Mario**, qui sort ce mois-ci sur Game Boy, débarquera vers juillet-août sur NES ! C'est un bon enchaînement pour parler de **Chessmaster**, le premier jeu d'échec sur Game Boy, qui vient tout juste de sortir dans notre beau pays ! Le marché français commence à devenir vachement excitant, sur Nintendo !

1 Rad Gravity (NES)
2- Dr Mario (NES)
3 Chessmaster (Game Boy).

TERA DE SEGA !

Cette incroyable machine, mélange entre un PC et une Megadrive, vient juste d'être lancée au Japon. Elle existe en trois versions qui comportent toutes au moins un lecteur 3"1/2 (pour le PC) et un port cartouche (pour la Megadrive).

Du coté de chez Virgin, on n'a toujours pas décidé si la machine serait introduite sur le marché... Décidément, l'Europe n'est pas près d'être à la pointe de la nouveauté !



Le Tera vu de face.

LORICIEL SUPPORTE LA GX 4000 !

Pinball Magic sur la GX 4000

Voici enfin un nouveau jeu sur la GX 4000 ! Et un jeu français ! C'est Loriciel, l'un des plus grands éditeurs de jeu de l'hexagone, qui annonce **Pinball Magic** sur la console d'Amstrad. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une simulation de flipper. En avant-première, on vous offre une photo de ce jeu pour vous faire patienter. Test complet quand il sortira.

Pour les simulations de guerre.

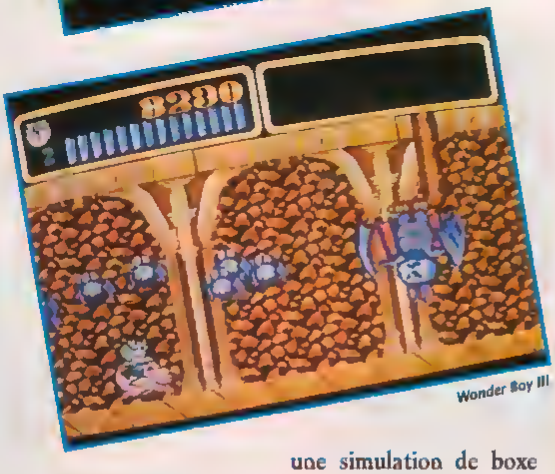
Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure

DERNIERE MINUTE !

Heavyweight Champ



Wonder Boy III

A l'heure où nous allions boucler ce numéro de *Player One*, nous avons reçu deux jeux Sega qui devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes. Il s'agit de **Heavyweight Champ**, une simulation de boxe pour la Master S., et de **Wonder Boy III** pour la Mega D. On vous livre une photo de chacun d'eux, histoire de vous faire patienter en attendant les tests complets du mois prochain.

Le NES Four Score sous les sunlights !

NINTENDO 4X4

Pouvoir jouer à deux sur sa console Nintendo, c'est bien et pas difficile puisqu'elle possède deux prises joystick d'origine. Mais, selon un principe bien connu, plus on est de joueurs plus on s'amuse ! Pour augmenter votre plaisir, Nintendo présente le NES Four Score qui offre la possibilité de jouer à quatre...

D'un design identique à la NES, le Four Score se branche sur les deux prises de la console Nintendo et présente quatre connecteurs libres. Un sélecteur permet de passer du mode « deux joueurs » au mode « quatre joueurs » et, suprême raffinement, on note la présence d'un « auto-fire » débrayable ! Pour l'instant, seuls **Super Off-Road** et **World Cup Soccer** intègrent l'option « quatre joueurs », mais d'autres jeux de ce type vont certainement suivre. Cette petite merveille coûte environ 330 F (prix conseillé par Nintendo) et devrait être immédiatement disponible quand vous lirez ces lignes.

RESULTATS DU CONCOURS JACKIE CHAN / PC ENGINE

paru dans le numéro 7 de *Player One*

Voici les noms des cinq heureux gagnants du concours Player One/Sodipeng :

- Stéphanie **Deleuze**, des Sedres.
- Grégory **Lescop**, de Toulouse.
- Joëlle **Raspillaire**, de Nemours.
- Francis **Bui Huu Tho**, de Rillieux-la-Pape.
- Boris **Crochet**, de Lyon.

Ils ont tous les cinq gagné une console PC Engine Core Grafx et un jeu. Bravo !

Et enfin... les jeux de réflexion !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

Made in Japan rapporte tous les mois de l'empire du Soleil-Levant les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

PC ENGINE

Mai ne sera pas très gai sur Nec. Une seule cartouche, **Hatris** (une sorte de Tétris), c'est surprenant pour une console d'habitude si bien servie ! Heureusement qu'il reste les softs en développement pour se consoler. **Skweek**, un hit des Français de chez Loriciel, est prévu pour juin. **Columns** (adaptation du célèbre clone de Tétris de chez Sega) disposera d'un mode deux joueurs pour la GT, mais ne sortira pas avant l'été. **F1 Circus 91** et **PC Kid II** ne verront pas le jour avant juillet. Quant à **Dragon Bread**, il faudra attendre août... Après TV Sport Football, Cinémaware développe **TV Sport Basket-Ball**, toujours aussi beau.

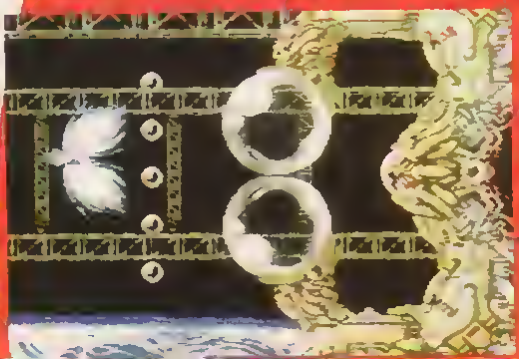
Si l'actualité cartouche est si mince, c'est en grande partie parce que la folie du CD-Rom règne au Japon : le nombre de développements et la qualité des jeux prévus sur ce support deviennent vraiment hallucinants ! **Pang**, un hit d'arcade simple, original et accrocheur, se voit adapté sur CD. Ça sort en juin et les photos d'écran promettent une grande fidélité à l'original. Les shoot them up les plus beaux du monde arrivent sur CD : après Hellfire-S et Download II (qui assurent déjà énormément côté graphismes), voici l'Ame du Soldat Alester et surtout **Rayxanber II** dont les photos nous ont coupé le souffle. Incroyable ! Les Japonais pourront acquérir cette merveille courant mai.

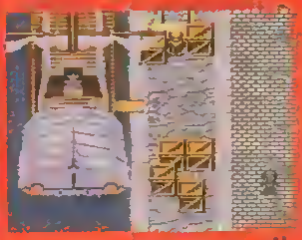
Sherlock Holmes, dont la sortie aura lieu en juin, s'annonce comme une des aventures policières les plus impressionnantes jamais réalisées. De plus, ô joie, il y aura une version anglaise : on dirait bien que les nippons pensent de plus en plus à nous !

Egalement en développement sur CD, **Cobra**, tiré du dessin animé, propose des graphismes étonnants. Ça devrait être injouable puisqu'il s'agit d'un jeu d'aventure et que les programmeurs n'ont visiblement pas prévu de traduction. On en passe quand même une photo pour que vous puissiez vous rincer l'œil... Si ça continue, le CD-Rom va devenir l'investissement indispensable des mordus de jeu vidéo.

GAME GEAR

Sega convertit un à un ses plus grands titres sur la petite dernière. Après G-Loc et Wonder Boy, voici venir **Shinobi** et **Mickey Mouse**. Les aventures du ninja de choc sur Game Gear s'éloignent du jeu d'arcade original pour se rapprocher de la version Megadrive. Quant à Mickey, il ressemble comme deux gouttes d'eau à l'excellente version Master. Du tout bon...





1/2- Rayxanber II (PC Engine/CD Rom)
3- Sherlock Holmes (PC Engine/CD Rom)
4- Pang (PC Engine/CD Rom)
5- Cobra (PC Engine/CD Rom).
6- Mickey Mouse (Gamegear).
7- Shinobi (Gamegear)
8- Augusta Golf (Super Famicom)

GAME BOY

Mickey Mouse arrive également sur Game Boy, mais ce n'est pas pour tout de suite. Pour l'instant, les Japonais peuvent s'éclater avec **Choplifter II**, adpaté d'un hit sur micro et sur Sega.

SUPER FAMICOM

Le golf monopolise l'actualité sur Super Famicom ! Après la sortie, le mois dernier, de Hole in One, c'est au tour d'**Augusta Masters Golf** de prendre place sur les rayons des boutiques japonaises... Ces deux simulations ne font pas l'unanimité. Les uns ne les trouvent pas terribles, les autres s'extasient dessus ! Nous attendons de les recevoir pour vous en dire plus.

Dans un style complètement différent, voici **Ultraman**. Développé par Bandaï of Japan, Ultraman est l'un des plus vieux héros de feuilleton japonais. Il apparaît sur la Super F. sous la forme d'un beat'em up (jeu de combat). Bien que les décors ne soient pas extraordinaires, le jeu étonne par la taille des personnages (qui occupent bien la moitié de l'écran) et par le nombre de coups et d'armes dont dispose le héros.

Mais l'événement du mois reste la sortie de **Sim City** ! C'est la première apparition sur console de l'un des jeux les plus connus et les plus appréciés sur ordinateur. Dans Sim City, vous tenez le rôle d'un maire qui doit gérer l'extension de sa ville. Le but est d'obtenir une mégalopole dans laquelle il fait bon vivre ! Mais ce jeu à peine sorti, on annonce déjà **Sim Earth**, la suite de Sim City sur Super Famicom ! Attendre cette console devient décidément de plus en plus dur. Mais notre patience sera sans doute largement récompensée !

MEGADRIVE

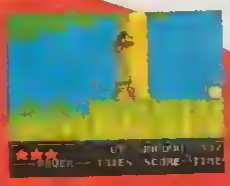
Ce mois-ci, pas de grands titres sur Megadrive. Quelques shoot'em up comme **Verytex** (que nous vous avions déjà montré) et **Zero Wing**, un classique du genre. Dans un autre style, les Japonais découvrent seulement **Dick Tracy** aujourd'hui, alors qu'il est déjà sorti aux USA et que Virgin nous le promet pour le mois prochain en France !

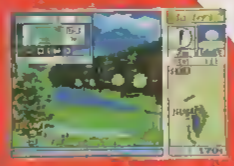
Toujours sur la Sega 16 bits, **Trempoline Stars** ne fera pas couler beaucoup d'encre, même s'il est sympathique. Par contre, on assiste à l'explosion des jeux d'aventure pour cette machine ! **L'Etrange Marin de Nadia** est le premier de la liste, avec une atmosphère à la Jules Verne ! Toujours dans l'aventure, mais cette fois-ci dans le genre spatial futuriste, on trouve **Blue Almanac** et **Alisia Dragoon**. Ces trois derniers jeux affichent du texte en japonais et mettront donc un certain temps avant d'aborder nos rivages. A signaler enfin l'arrivée prochaine d'**Alien Storm**, l'adaptation d'une borne d'arcade qui a pas mal fait parler d'elle de par le monde.

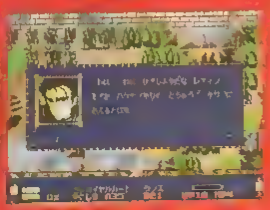
NEO GEO

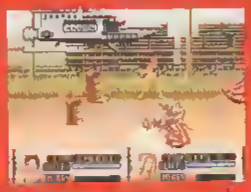
Après League Bowling et en attendant Raguy (Blue Journey), voici **Sengoku et Densyo**, un beat'em up fort étrange, qui va bientôt sortir au pays du Soleil-Levant.. C'est tout pour ce numéro, honorables lecteurs ! Sayonara ■

Iggy et Crevette, tout petits et déjaponais !









9 Ultraman (Super Famicom)
10 Sim City (Super Famicom)
11 L'Etrange Marin de Nadia (Megadrive)
12 Blue Almanac (Megadrive)
13 Alisia Dragoon (Megadrive)
14 Alien Storm (Megadrive)
15 Sengoku et Densyo (Neo Geo)

TRUCS en VRAC

Amis tricheurs de tous poils, salut ! Rayon Trucs et astuces, permettez-moi de vous dire que je suis dans le bain. Je m'explique : chaque jour, vos centaines de lettres sont soigneusement collectées et versées dans un immense carton. Il ne me reste alors qu'à plonger dedans pour écrire cette rubrique, le tout sous l'œil vigilant du maître-nageur Crevette qui me préserve de la noyade...

Je ne sais pas si **Yves CAPET** descend de la célèbre dynastie des rois de France (la troisième, qui commença vers l'an 900 et des bananes), mais il mérite bien le titre de roi des consoles !

NINTENDO
PUNCH OUT !
Voici un récapitulatif de tous les codes à connaître pour ce jeu. 007 373 5963 : Mike Tyson , 079 037 5683 · Super Macho Man , 777 807 3454 : Piston Honda , 005 737 5423 Don Flamenco , 135 792 4680, Select, A et B · Another World Circuit. . En plus, un code inédit pour commencer contre Super Macho Man avec 99 KO et aucune défaite . 940 861 8538

NINTENDO
METROID
Voici un code tout à fait inédit et sensationnel · 00GGW0 1G0000 - 20lm0B OOOOoa. Vous aurez tout, sauf les réservoirs d'énergie, les missiles et le rayon ondulé. En prime, vous aurez une surprise .

Hugues DELORME avoir trouvé code magique pour se la couler douce dans jeu super Hugh !

NINTENDO
SIMON'S QUEST
Pour obtenir toutes les parties manquantes de Dracula, toutes les armes possibles et imaginables, et commencer directos au palais de Dracula, entrez le code : J ♥ K6 G024 5 ♠ ♦ 2 3PPL.

Xavier DENIS devient un habitué de la rubrique. Voici quelques-uns de ses nouveaux Trucs

MEGADRIVE
AFTER BURNER II
Pour commencer à n'importe quel tableau, pressez le bouton C quand l'écran vous indique de presser Start, puis, sans le relâcher, appuyez sur A, puis sur B et enfin sur Start Un écran apparaît, vous laissant choisir votre niveau préféré

Michael DAUGUET nous propose son propre dispositif (le célèbre « dispositif Dauguet ») pour venir à bout de Spellcaster.

SEGA
SPELLCASTER
Pour commencer, voici le dernier code du jeu : mq411VKeoJ88N - TOjv-A7FTQD Ensuite, voici quelques instructions utiles . Move . Kashima-Shrine Use sword of branches. Use . sacred mirror Use : sword of Kusanagi.

Christophe VIALA est un fan d'Alex Kidd. Ah, le joli jeu que viala !

SEGA
ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD
Le code pour se rendre directement dans la forêt des Ninjas est : LhpYAPsMSa. PS . dans la forêt, il y a des petits nuages Tirez quatre fois dessus et ils se transformeront en coffres pleins de sous

Riad MACGYVER PLAY en nom Pourquoi pas Oammaam pendant qu'on y est ?

SEGA
ACTION FIGHTER
A la présentation, tapez « SPEC votre nom et vous démarrerez D ' Vous serez alors un-vin-ci-bl quand même lorsque vous cond

NEC
BLOODY WOLF
Voici comment obtenir les « c Haut Bouton 1, Bas, Bouton Droite, Bouton 2 Et c'est part

NEC
CHAN & CHAN
Lorsque Game Over appa boutons de tir puis sur Run plaisir de recommencer là ou

NEC
DRUNKEN MASTER
Lorsque Game Over appar gauche et appuyez sur Run

TRUCS en VRAC

Jean-Yves COLLET triche ? Il rigolera moins quand la brigade de repression des fraudes lui aura mis la main au collet

MEGADRIVE

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

Lorsqu'on a le bâton magique et l'hélicoptère, il y a un moyen de conserver toujours le bâton magique quand vous sélectionnerez celui-ci, ne l'utilisez pas plus de 10 secondes, retournez au tableau d'options, sélectionnez l'helicoptère et attendez que le « 0 » devant le bâton (qui indique que vous ne l'avez plus) redevienne un « 1 ». Vous pouvez renouveler l'operation autant de fois que vous le voulez. Je rappelle que pour bénéficier de l'option « continue », il faut avoir au moins 1000 vens, car tel est le prix de la résurrection !

CREVETTE A LA RESCOUSSE

Bon, j'ai plein de trucs a vous dire ! D'abord, je vous implore (oui, oui, à genoux !) de ne plus envoyer de plans du labyrinthe de Revenge of Shinobi sur Megadrive. Pas la peine, non plus, d'envoyer les plans de Zelda I ou II, on a épuisé la question !

On passe maintenant à quelques petits trucs

SEGA

CAPTAIN SILVER

Tient, un petit Truc que m'a soufflé Maître Sega (je lui ai soutire un soir d'ivresse, mais shut !) : pendant le Game Over, appuyez sur direction Haut et sur le bouton 1. Vous aurez un « continue » gratuit. Vous pouvez renouveler l'opération 3 fois.

PC ENGINE

R-TYPE I

Olivier BERTHELEMY nous apprend que si l'on traverse le premier level sans perdre de vie, il suffit d'appuyer sur Run pendant le decompte du score pour avoir acces au Select round. Voici le code pour aller directement au Level 5 : EPK6180CM.

R-TYPE II

Et comme Olivier n'est pas un petit joueur, il donne aussi un cheat mode pour la deuxième edition de ce shoot em up dement : pendant la présentation appuyer sur Select et Run en même temps. Pour avoir la puissance d'armement maximum, rentrez les codes suivants : CHK 9488 NB et DDA 8388 MA

MEGADRIVE

AFTERBURNER II

Pour tous les fous qui sont aussi dingues que moi d'Afterburner sur la Sega 16 bits, voici des codes pour avoir 100 missiles ! Arrivé au ravitaillement en vol, appuyez sur ces combinaisons de boutons pendant le round correspondant : ROUND 3 : GAUCHE + B , ROUND 5 : DROITE + B , ROUND 9 : B , ROUND 11 : DROITE + B , ROUND 13 : GAUCHE + B ; ROUND 16 : DROITE + B , ROUND 19 : B , ROUND 21 : DROITE + B

Pour finir CREVETTE A LA RESCOUSSE et rendre l'antenne à notre Soizoc national qui nous quitte (nous le regretterons !), voici l'immuable plan du mois :

Il s'agit d'un plan de Zillion, par **Stéphanne BONNOTTE** (et même une très bonne note !), qui gagne haut la main un abonnement gratuit à *Player One*

TRUCS en VRAC

Bruno ROUCHE s'éclate sur Mikey Mouse. A propos, vous saviez que Gainsbarre s'identifiait au héro de Walt Disney ? Devinez pourquoi.

MEGADRIVE

MIKEY MOUSE (Castle of Illusion)

Dans la troisième partie de la forêt enchantée (où il y a des fantômes), prenez le chemin du bas, les pieds sur terre, et allez dans le trou où il y a des champignons. Foncez dans le mur de gauche et vous trouverez un cadeau. Faites pareil pour la troisième porte (la tempête) : descendez dans le premier trou.

Olivier BOGACZYK préfère signer OB. C'est vrai que c'est plus compact et plus discret, mais je trouve cela assez absorbant, enfin étrange quoi !

MEGADRIVE

HERZOG ZWEI

Voici quelques codes pour des niveaux avancés.
Niveau 19 : NPLOFOCAGKP
niveau 28 : LILOPBDPIJK,
niveau 32 : JLJOIGLAONK

NEC

LEGENDARY AXE

Après avoir utilisé vos 3 « continue », pressez les boutons I et Select. Vous obtiendrez alors 1 « continue » à chaque pression sur Gauche.

NEC

DUNGEON EXPLORER

Entrez le code AEPAJ- DPIAA et... Surprise, surprise !

Yannick ... Monsi...

NINTEN...

IKARI ...

Voici ...

Christophe MOUCHET a encore fait mouche et vous propose d'en faire autant.

SEGA

GOLVELLIOUS

Voici un code qui vous mene presque à la fin du jeu : 6GLU AGY5, 57NZ 3YSF, M5N3 2UXK, 3TPW QS5L.

SEGA

RAMPAGE

Si vous tapez votre partenaire, vous lui volerez des points de vie, voire des points de score, mais c'est plus rare.

Christophe ROUSSEAU habite à Orly. Cool, quand il se tape une petite simulation de vol, il a les bruitages en direct !

SEGA

MICKEY MOUSE

Au monde des jouets, après les deux clowns qui font tomber des balles, il y a une pente et deux étages. Prenez le premier (où il y a un coffre), puis allez dans le cul-de-sac (plus à gauche) qui n'en est pas un ! Sautez vers la gauche et avancez dans le mur : vous arriverez directement à la clé ouvrant la porte qui vous mènera face au chef du monde.

Alexandre ZEITOUN (Alex-Z pour les intimes) mérite notre admi... tous pour avoir découvert tous les codes de Bomber Man.

NEC

BOMBER MAN

1-1 MBHLJQHY , 1-2 RWKRQBHH , 1-3 RWKHPB... ROGVGEPC , 1-5 UWYKLIVG 1-6 UOFZJMEN 1-7 UC... 1-8 RXWHOPHK , 2-1 RKLVLTHY , 2-2 MOYAEEC ... UBRZTPVG 2-4 MUVEEICT 2-5 UWKKVOST , 2-6 RX... 2-7 MACEBMVC , 2-8 MAVEBTCG , 3-1 RKBBLOLA ... UOHZMWRE 3-3 RUNNNOZC 3-4 RCVEVWPN ... RXHNNOLY , 3-6 MONNLOLN , 3-7 MONNLIVN ... UBCHGPVH , 4-1 · UANVBQZU 4-2 UWGVBJLV ... MKNNNNNY , 4-4 MXVCNGSA , 4-5 MBANQJN... MUFCMGET , 4-7 MOGNMLYC , 4-8 UCBHBBPZ ... MCZNSVZT , 5-2 UCFHGHPE , 5-3 UXVVMOAT ; 5-4 , MKA... 5-5 UOZHHVTU , 5-6 UAVVOWTN 5-7 MXCCVLCH ... ROBCOSEU 6-1 ROBCLGEL , 6-2 , UUVVWITE , 6-3 MACC... 6-4 RBVCJEVR , 6-5 MBANGHCA , 6-6 MKNNPOT... UXVVSQAT 6-8 MAECGTAR , 7-1 MWECWBCA , 7-2 UC... 7-3 MCNASLYN , 7-4 UBOZILAK 7-5 MOAATQYN ... UOYZMQTN , 7-7 UCYZGNTA , 7-8 MKAATJTS , 8-1 RCFK... 8-2 UALFBHNE , 8-3 RAGOQUET , 8-4 UAAFBWNE ... MAOEISSC , 8-6 UOYOWPCN 8-7 : RXLOLHVY ; 8-8 · UCE...

TRUCS en VRAC

.ALLIER n'est pas un ennemi, comme l'aurait si bien dit de La Palice Mais il nous envoie sa ruse de combat !

DO
/ARRIORS

Truc pour choisir le niveau A partir du moment où de depart s'affiche, vous disposez de 15 secondes (dur, pour faire Haut, Bas, A, A, B, Gauche, Droite, A, B A, Bas, Droite, Droite, Gauche, B, Haut Gauche, A, , B, Gauche, Droite, A, Gauche, Haut A, Bas, A , Gauche B et Start

Wonder Fra, que je ne présente plus, a encore découvert un petit Truc sympa qu'il s'empresse de nous faire partager.

NEC
PARASOL STARS

Lorsque vous collectez les « items » qui s'affichent en haut de l'écran, arrangez-vous pour en avoir 3 identiques Primo, parce que cela nettoiera l'écran de tous les monstres qui s'y trouvent en faisant apparaître des méga bonus. Deuxio (c'est plus joli que secundo), parce que cela vous donnera accès à une porte secrète après avoir tué le monstre de fin de niveau Et derrière la porte se cache une énorme surprise...

Romain GIROD m'a envoyé quarante-douze mille codes pour un seul jeu Ils sont fous ces Romains !

GAME BOY
GARGOYLE'S QUEST

Voici les codes qui permettent d'arriver au jeu de rôle (la quête) Après avoir rentré tous ces codes, au fur et à mesure de la quête, on peut en découvrir d'autres

LF9P-PMYZ , LF9P-PMYJ , MAD5-NHEM , QNY5-66CB , ZGRZ-GBXQ ; E76B-ZFSK ; F9OY-QKTT , C6F6-7QEN , BZYY-BSK7 ; 1CTJ-7H9E , HDPP-9M5B ; ULI5-M6FJ ; 7EBZ-WB6Y , HDPQ-TNTY , 7ER4-6BT9 ; A56B-JFWC , ICD5-7HAE ; C6V6-7QDM , BZKY-BSJZ ; BZ4X-VSCA ; F9OX-EK5O , ULI6-Y6NQ ; 7EB4-CBVB ; HDPQ-TMTY ; HO9Q-PMU4 ; A56C-7F8X , ULY6-66OS ; BZKX-RSBC , A56C-ZF8Z

Michel CARTAGENA n'est plus en âge de ...et, na ! (pfouhhh ! Elle vient de loin celle-...), mais en âge de jouer, et de truquer !

GADRIVE
EREO BEAST

connaissez tous le Truc pour avoir 5 vies et 5 s d'énergie en jouant seul. Mais pour bénéficier ème Truc en jouant à deux, il faut débrancher le ol pad n° 2 et appuyer simultanément sur les s B et Start du control pad n° 1 Faites ensuite hoix dans le tableau d'options et appuyez sur Start le fois. Il ne vous reste qu'à rebrancher le control et appuyer sur Start pour commencer le jeu.

Samuel GUERRIER est animé des meilleures intentions à notre égard. Voici son message de paix .

NEC
AERO BLASTER

Pendant la page de présentation (après l'apparition des deux vaisseaux), faites : Select, Droite, Select, Droite, Select, Droite, Select. Vous obtiendrez le Sound Test et, en appuyant encore une fois sur Select, vous aurez la possibilité de changer le nombre des crédits.

...tion à

-4 .
SEU :
2-3 :
LLH .
3-2
3-5 .
3-8 :
4-3 .
4-6 .
5-1 :
TLTY .
5-8 .
GBYT :
6-7
TTN .
7-6
ONT .
8-5
HNP.

Viocent HENOT a-t-il la haine ? No ! Il se sent même plutôt l'âme d'un super héros

SEGA
R-TYPE

Pour être invincible, avant d'allumer la console prenez les deux manettes et faites diagonale Bas-Droite sur la première manette et diagonale Haut-Gauche + plus bouton 1 sur la deuxième Allumez la console en maintenant le tout appuyé jusqu'à l'affichage complet du titre

Voilà, c'est tout pour cette fois ! Je tiens à remercier plus particulièrement tous ceux qui n'ont pas encore eu la chance d'être publiés, mais dont j'ai bien lu les lettres, souvent drôles et toujours très sympa. A ceux-là je ne dis qu'une chose récrivez, avec de nouveaux Trucs Ce ne sont pas les jeux qui manquent. Alors au boulot et au mois prochain !

Pour nous écrire
MSE-PLAYER ONE
« TRUCS EN VRAC »
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Chaque mois, la rubrique SOS fait jouer la solidarité entre les lecteurs de *Player One*... Vous êtes perdu dans un jeu, vous possédez l'astuce imparable, n'hésitez pas à nous écrire !

Juste une petite note avant de commencer. Beaucoup de SOS ne peuvent être publiés ce mois-ci faute de certains détails indispensables ! Et de grâce, soyez très précis : évitez les questions du genre « comment faire pour terminer tel jeu ? ».

REPONSES AUX SOS

ULTIMA IV (Master System)

La première réponse d'Irarian concerne Ultima IV. Vu la demande qu'il y avait pour ce jeu, vous serez nombreux à apprécier le tuyau qu'il nous a envoyé. Le sanctuaire de la spiritualité est situé sur la plus grande île (au milieu sur la carte), dont les côtes sont inabordables. Le seul passage parmi les récifs se trouve au nord. En descendant de votre bateau, utilisez une des gemmes et vous verrez le sanctuaire gardé par des démons ailés.

MEGAMAN (NES)

Chaque personnage possédant un arme particulière, vous devez sélectionner celui dont le style d'attaque correspond le mieux au monstre qui vous bloque. Pour vaincre Flashman, l'arme de Crashman semble être la plus adaptée. Pour le vaisseau du Docteur Willy, c'est Quickman que vous devez sélectionner.

DOUBLE DRAGON (Master System)

Encore Irarian à l'honneur ! Sa réponse au SOS tient peut-être plus du truc en vrac, mais permettra à Thibaut de passer les gaants noirs du 4e niveau. Il faut sauter un grand nombre de fois devant la porte. Cela aura pour effet de vous faire bénéficier de vie infinies.

RASTAN (Master System)

Une dernière solution, venant encore d'Irarian, permet de tuer le monstre dont le cou se balance de droite à gauche. Il suffit tout simplemant d'avoir l'épée de feu cachée à droite du tableau précédent la dernière porte. Une fois franchie, placez-vous sous lui et, à ce moment, frappez à répétition sa tête.

R-TYPE (Master System)

Un lecteur anonyme nous a envoyé la solution complète du jeu. Le SOS ne concernant que le monstre du niveau 7, voici ce qu'il faut faire. Première chose, évitez les particules et déchets sans les détruire, ensuite tirez dans l'œil bleu quand il n'est pas protégé par le bras mécanique. Enfin, lorsque vous aurez tué Buronku, il vous restera un petit peu de temps pour récupérer les unités de puissance restées au bas de l'écran.

FAXANADU (NES)

Julien nous demandait comment accéder au 4e village. Une réponse nous est bien parvenue, mais vraiment trop longue... Ceux qui désirent obtenir une réponse écrite peuvent s'adresser à Christian. Envoyez-lui une enveloppe timbrée pour la réponse. Christian Bastiana, 54, rue de l'espérance, 93700 DRANCY.

BATMAN (NES)

Bernard arrive à la rescousse en vous apportant une technique de combat pour Joker. Lors de la confrontation avec cette infâme créature, il faut que vous ayez pris soin de récupérer un maximum de boomerangs. La première chose à faire est d'éviter les deux ou trois harpons qu'il envoie. Il va ensuite se mettre à avancer : agenouillez-vous aussitôt à quelques millimètres de son fusil et tirez avec les boomerangs. Lorsqu'il recule, avancez en vous reagenouillant à la même distance, et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il meure.

AFTERBURNER (Master System)

La technique valable jusqu'au 11e tableau nous est confirmée par Mamath et Micki-Ouais. Ils répondent aussi à la question du Segamaniac Fou. A partir du 12e tableau, il suffit de tourner sur soi-même en faisant un looping pour éviter les missiles adverses.

E-SWAT (Megadrive)

La machine du savant fou à laquelle se heurtait Bruno va être reléguée au stade des cauchemars. Pour la vaincre, il faut attendre qu'un monstre en sorte, s'envoler alors à hauteur de la lampe du haut et tirer jusqu'à ce qu'elle explose. Pour celle du milieu, utilisez la même technique. Pour celle du bas, il faut attendre que la machine recule un peu et sauter au pied de la grande marche.

Y'S (Master System)

En attendant un Plans et Astuces que nous publierons très prochainement, Emmanuel nous apporte les deux réponses aux SOS du mois de mars. Déjà, un démenti formel de sa part : l'épée CHERIA n'est pas indispensable pour vaincre le monstre de fin. Lui non plus n'a pas trouvé l'épée, mais les armes en argent sont assez efficaces. Stéphanie, elle, était bloquée dans la tour de DOOMED sans parvenir à franchir le corridor. Pour remédier à cela, il faut posséder la potion qu'il faut boire lorsque ton niveau d'énergie est proche de zéro.

TETRIS (Game Boy)

Fabien confirme l'existence de tableaux secrets sur Tétris. Une fois encore, la réponse étant trop longue, demandez-la à Fabien Crosson, 19, rue de la Roserale, 92360 MEUDON LA-FORET. Joignez également une enveloppe timbrée.

PSYCHOFOX (Master System)

A défaut d'apporter la technique de combat demandée, Laurent nous explique comment éviter cette rencontre. Bien que manquant de précision, sa réponsa fait allusion à un passage secret. Vous le découvrirez au niveau 1-2. Descendez à l'endroit où le plafond remonte pour la deuxième fois. Lancez votre hibou en l'air et donnez des coups de poing. Ce système devrait révéler un passage menant directement au niveau 6-1.

COBRA TRIANGLE (NES)

Il semblerait ne pas y avoir de solution miracle pour le monstre aquatique. Avant sa première apparition, placez vous dans l'angle inférieur gauche et tirez-lui à la tête dès qu'il sort de l'eau. Ensuite, c'est plus délicat. Il faut être inspiré et deviner par où il va ressurgir après avoir plongé. Quoi qu'il en soit, il faut viser tout le temps la tête du monstre.

TOP GUN (NES)

Pour se ravitailler, nous dit Yann, il faut employer la même technique que celle utilisée pour les atterrissages sur un porte-avions. Les commandes peuvent se résumer par : direction gauche, puis droite, montez en appuyant sur le bouton A, puis descendez... Attention, les commandes étant celles d'un manche d'avion, pensez qu'elles sont inversées !

PHANTASY STAR II (Megadrive)

Momo-la-Frime nous révèle la technique à adopter pour vaincre NeiFirst. Il faut lui infliger 1 500 points de dégât et pour ce faire, utiliser les armes et les sorts les plus puissants (en pensant bien à se guérir durant le combat). Il semblerait qu'il faille être au moins au 15e niveau.

SOS

ULTIMA IV (Master System)

Encore Ultima IV à l'honneur ce mois-ci. Grégory est bloqué devant la chambre du Codex. Bien qu'il soit un Avatar, que ses huit personnages possèdent tous une robe et une épée mystique, qu'en plus il détienne les huit pierres, les trois clés et le mot de passe (VERAMOCOR), il n'arrive pas à aller plus loin. Systématiquement, il se retrouve téléporté sur l'île de Vérité, près de Moonglow. Help !

ROBOCOP (GX 4000)

Au 1er niveau du jeu, Fabrice se retrouve bloqué au 4e étage, après le 2e porte. Là, il faudrait qu'on lui indique la marche à suivre pour continuer.

BUBBLE BOBBLE (NES)

Bubble Bobble sème la zizanie dans un couple, à tel point qu'il est au bord du divorce... Les statistiques françaises n'étant déjà pas brillantes, qui pourrait leur épargner cette galère ? Le problème à résoudre est le tableau 99 de ce jeu.

ROBOCOP (NES)

Pierrot de la Bourboule est coincé dans ce grand classique des SOS : la fin du 3e niveau. Systématiquement, il se retrouve dans une pièce dont il ne trouve pas la sortie.

SECRET COMMAND (Master Syetem)

Il a attendu six mois avant de se résoudre à nous envoyer un SOS. Louis ne parvient pas à passer au niveau 6. Que doit-il faire à la forteresse, autrement dit au niveau 5 ?

ACTRAISER (Super Famicom)

Une chose m'échappe dans cet SOS : Odnentin demande ce qu'il doit faire pour vaincre le monstre du cratère (1er monde). Il est également bloqué au scarabée du niveau 3.

ZELDA I (NES)

William nous demande, sans plus de précision, où se trouve la flèche d'argent?

DRAGONBALL (NES)

Lionel ne parvient pas à franchir le désert de Yansha (Round 3). Qui pourrait lui venir en aide ?

DIE HARD (NEC)

A la fin du 7e niveau, un bandit s'oppose au passage de Bruce Willis. Aysnt tenté de le tuer au bazooka et à la mitraillette, mais sans succès, il demande à ce qu'une bonne âme lui dise la méthode à employer.

KUNG-FU KID (Master System)

Romaim aimerait savoir ce qu'il faut faire pour battre le boss de fin du niveau 5. Sont portées manquentes à son équipement l'amphore et la brioche.

SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs

CORE GRAFX + 1 JEU
990,00 Frs

CD ROM
2990 Frs

DISPONIBLE SUR CORE GRAFX

POPULOUS

"JAMAIS UN JEU N'A ATTEINT UNE SI GRANDE PERFECTION..."

"Bref, une adaptation de qualité qui brillera longtemps au firmament des oeuvres de qualité!.."
Sylvain MICRONEWS

SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY

Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

Festival de stars : après Arnold Palmer, John Madden, Joe Montana, Indiana Jones et Mickey, voici Michael Jackson. Ce n'est ni un sportif, ni un aventurier, et encore moins une souris... Simplement le chanteur le plus disjoncté de la planète. Just beat it !

L'heure est grave : l'infâme Mister Big a enlevé des petites filles. Michael, qui est lui aussi l'ami des petits (et des petites !), se précipite à la rescousse.

SHINOBI JACKSON

Cette fois-ci, le petit Jackson a la rage. Bien moins pacifique que sur Mega D., il n'envoie plus d'éclairs magiques et met KO ses ennemis à coups de poing ou de pied. Michael, nouvel as des arts martiaux ?... Tout cela accentue le côté beat them up du jeu et le rapproche d'un programme genre Shinobi.

Rassurez-vous, Michael dispose également de pouvoirs magiques. En appuyant longtemps sur le bouton de tir, il peut entraîner ses ennemis dans un balet dont ils ressortiront épuisés : tout le monde n'a pas les talents de danseur des frères Jackson ! Le pouvoir le plus intéressant reste toutefois celui qui permet à Michael de lancer son chapeau sur ses adversaires : il est plus sûr de frapper à distance... Mais attention ! Chacune des attaques spéciales et chaque coup reçu font baisser sa réserve de points de magie. Et lorsque celle-ci atteint zéro, Michael meurt (sniff, sniff...). Heureusement, la magie se recharge automatiquement quand on ne l'utilise pas.

PETIT TOUR DU PROPRIETAIRE

Le jeu comprend six niveaux, eux-mêmes divisés en trois sous-niveaux. L'action commence dans le club 30's. Michael se bat contre des gangsters en costume d'époque. Changement de décor pour le deuxième niveau : dans un parking, il doit lutter contre des loubards escortés de dobermans... Le troisième niveau se déroule dans un cimetière où Michael se mesure à une armée de zombies, le tout accompagné par la musique de Thriller. Ensuite, le quatrième niveau l'oppose à des araignées au cœur d'un réseau de cavernes : ce n'est pas toujours évident de retrouver son chemin, mais ce côté labyrinthe ajoute un plus au jeu.. Décor high-tech au cinquième niveau : nous sommes carrément dans le repaire de Mr Big... Bonne chance !

Pour venir à bout de chaque sous-niveau, il faut trouver les enfants qui y ont été dissimulés. Pour cela, un seul moyen : ouvrir toutes les cachettes potentielles (portes, fenêtres, coffres de voiture, tombes,

2

etc.). Attention : si certaines contiennent effectivement des enfants, d'autres sont truffées de bombes. Mieux vaut courir vite ! Heureusement, vous y trouverez également des « extra life » ou des points de magie supplémentaires.

Lorsque dans un niveau toutes les gamines ont été libérées, Mister Big apparaît et nargue le héros, avant d'envoyer tous ses hommes à l'assaut. Pas évident... Mais c'est le prix à payer pour passer au niveau suivant. On regrettera juste que le chimpanzé ne vienne plus se poser sur l'épaule de Michael à la fin du stage : je trouvais ça marrant !

3

4

J'EN CROIS PAS MES YEUX !

Moonwalker a été superbement adapté pour la Master. En voyant ce soft tourner sur Mega, on se disait que ce devait être le genre de jeu inadaptable sur console 8 bits. Les graphismes étaient beaux, l'animation réaliste, les musiques réussies : on avait l'impression que le jeu avait été conçu uniquement pour montrer les capacités de la 16 bits...

5

Pourtant, les programmeurs ont réussi cet exploit : déjà must sur la Mega, Moonwalker l'est également sur Master ! D'accord, ce n'est pas tout à fait la même chose (sinon à quoi ça servirait de dépenser 2 000 F pour une 16 bits, hein ?), mais ça reste très impressionnant : sur écran pixellisé, Michael danse et exécute ses célèbres **Moonwalks** ou ses pointes comme le vrai ! C'est carrément la meilleure animation jamais vue sur cette machine. Génial !

Le même soin a été apporté aux graphismes : finesse des personnages et beauté du décor, c'est excellent ! C'est la bande sonore qui a évidemment le plus souffert, mais elle garde néanmoins du charme : plus de « Ouhhh !!! » ou de « Oh, Michael » digitalisés. Chaque niveau est rythmé par un hit du p'tit Michael (Beat it, Smooth criminal, Thriller) et les tubes sont parfaitement reconnaissables. Du vrai travail d'orfèvre !

En plus, malgré son côté un peu répétitif, le soft est vraiment agréable à jouer : on ne peut que craquer ! Même Wonder Fra a bien flashé sur cette cartouche. Et pourtant, croyez-moi, nous ne sommes pas des grands fans du délavé de choc. Michael, avec des softs aussi réussis que ça, c'est quand tu veux ! Aouhhh !!! ■

Iggy, préfère quand même Jimi Hendrix

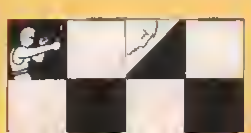
1 Aouhh !!!
2 Un petit coup de Moonwalk
3 « Thriller, killer now !»
4- Zombies et araignées, la totale !
5 Bientôt la fin

91%

EN RESUME

MOONWALKER

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 94 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 96 %



Final Match TENNIS

Robby ne se promène plus sans son short blanc, Pedro a troqué sa casquette Player One contre une Wimbledon, Iggy et Crevette se sont achetés des Reebook neuves. Depuis l'arrivée de Final Match Tennis, la folie règne à la rédaction...

Human, auteur de l'excellent Formation Soccer, remet le couvert avec une simulation de tennis qui a réussi à nous faire oublier World Court Tennis. Un vrai miracle quand on sait combien nous avions adoré cette cartouche. Récit d'un exploit.

LES NIPPONS ASSURENT AU TENNIS

Dès le début, on est favorablement impressionné : choix de la surface (terre battue, gazon ou quick), du joueur (parmi une liste de 16, plus ou moins bons) et du nombre de sets. Ça fait déjà un bon paquet d'options. Côté commandes, c'est la même richesse. Vous disposez ici de trois boutons : le I pour les coups à plat, le II pour les coupés et le Run pour les lobs. La position de la manette de direction au moment de l'impact détermine l'angle dans lequel la balle sera renvoyée. Il faut du temps pour se familiariser avec tout ça, mais avec un peu de pratique, c'est un régal : tous les coups du « vrai » tennis sont réalisables et les trajectoires de la balle étonnent par leur réalisme. Le pied !

Pour ne pas « couler » les débutants, un mode entraînement est disponible : face à une machine lanceuse de balles, on apprend les techniques de base. Comme cette cartouche ne fait pas les choses à moitié, vous pouvez décider des types de balles, de leur vitesse et de leur fréquence de tir. Une fois les commandes bien en main, les choses sérieuses commencent : matchs simples ou tournoi, à vous de choisir en fonction de votre humeur... En tout cas, préparez-vous à en baver ! Les joueurs contrôlés par la console sont redoutables et ils vous en feront voir de toutes les couleurs.

PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT

Une simulation sportive n'est jamais aussi marrante que lorsqu'on joue à plusieurs. Affronter la machine, c'est bien quand on n'a pas de partenaire sous la main, mais rien ne vaut un adversaire en chair et en os ! Les programmeurs nippons ont tout prévu. Vous pouvez bien sûr jouer contre un copain en match simple. Mais un seul mode deux joueurs, avouez que ce serait un peu triste, non ? Les jours où vous aurez envie non pas d'affronter votre pote mais de faire équipe avec lui, jouez en double : crises de fou rire et engueulades assurées (« Mais pourquoi tu l'as pas rattrapée, celle-là ? »). Et quand vous aurez

2

1

du monde à la maison, faites donc un petit double à quatre : équipe humaine contre équipe humaine, c'est la méga éclate !

DIS, C'EST UN VRAI JOUEUR A L'ECRAN ?

Un des rares reproches qu'on pouvait faire à World Court était sa réalisation, pas terrible pour une Core. Il est vrai que ce défaut n'entachait guère la qualité du jeu... Mais ici, Human a décidé de nous en donner pour notre argent ! Pour le même prix, on a un jeu génial et une réalisation de qualité. Les joueurs, très détaillés, se déplacent de manière réaliste Il faut les voir faire des lobs ou s'étaler lorsqu'ils essaient de ramasser une balle trop éloignée. C'est comme à la télé, dis !

Des petits détails qu'on ne remarque pas immédiatement, comme l'arbitre qui bouge la tête pour suivre certains coups, ajoutent encore au plaisir. Côté bruitage, par contre, c'est nettement moins bon : si le son des balles assure, ce n'est pas le cas des « bip » qui signalent les fautes, ni des digitalisations de bruits de foule. Quant aux musiques, elles ne laisseront pas un souvenir inoubliable. Mais cela ne compte pas vraiment face aux autres qualités du jeu.

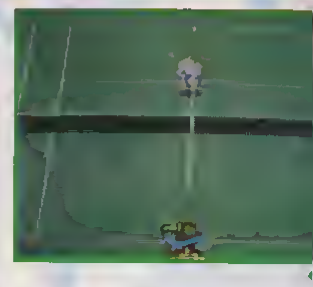
FINAL MATCH, LE CHEF NE LUI DIT PAS MERCI !

Final Match est vraiment un grand soft. Sa **jouabilité parfaite** le rend incroyablement accrocheur. Les commandes sont très précises et il est possible de rattraper des balles au millimètre près. Résultat : même les gens peu branchés par les simulations sportives adorent dès la première partie. Et côté durée de vie, pas de problème : le jeu est tellement riche que vous n'êtes pas près de vous en lasser. D'ailleurs, au moment où j'écris ces lignes, ça fait déjà quinze jours que les membres de la rédac passent leurs nuits à faire des tournois acharnés et ce n'est pas fini ! Les articles en retard s'accumulent, mais qu'est-ce que c'est bon...

Les possesseurs de World Court Tennis n'auront pas envie d'investir à nouveau dans une simulation de tennis. Ils n'auront pas tout à fait tort : leur cartouche est déjà excellente. Pour les autres, pas d'hésitation : Final Match est **indispensable** ! Le must absolu, à mettre aux côtés de Formation Soccer et de Super Volley-ball au rang des meilleures simulations de sport, toutes consoles confondues. Petite correction : contrairement à ce que nous avions écrit dans les actus du mois dernier, ce logiciel est livré, comme tous les jeux Nec, avec une notice en français. Le pied, quoi ! ■

Iggy.

se prend pour Michael Chang



1- Terre battue.
2 Quick
3- Ou gazon, au choix !
4 Un petit scroll qui dévoile le public
5- Becker a marché sur son short !
6- Quart d'heure entraînement.

95%

EN RESUME

FINAL MATCH TENNIS

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 83 %
- Animation : 88 %
- Son : 63 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 98 %

GREMLINS 2 THE NEW BATCH

Qui est petit, mignon, affublé de grandes oreilles et qui se transforme en une bête infâme quand il mange après minuit ou quand de l'eau lui tombe dessus ?... « Un Gremlin » répond instantanément la foule en délire !

Et v'là t'y pas que ces charmantes bestioles attaquent la NES... Précisons tout de suite un point important de dialectique ! Les petites bêtes à peluche, « toutes mignonnes toutes pleines », s'appellent les Mogwaï ! Gizmo, le héros des deux aventures cinématographiques, est donc un Mogwaï... Dans certaines conditions bien précises (citées plus haut), ces Mogwaï enfantent des bêtes immondes et démoniaques : les Gremlins ! Donc plus de méprise : un Mogwaï est un Mogwaï, et un Gremlin, un Gremlin. Ne les mélangeons pas !

UN GIZMO DE TROP !

Depuis le premier épisode, Gizmo est retourné chez Maître Wing, le vieux sage chinois, son premier propriétaire. Mais la boutique de Maître Wing, en plein milieu de New York, est la cible d'un promoteur immobilier : Daniel Clamp. Celui-ci rachète tout le quartier et persuade le vieux Chinois de lui vendre son magasin pour construire à sa place un complexe de bureaux... Ensuite, Gizmo se retrouve prisonnier d'un centre de recherches sur la génétique situé, comme par hasard, dans les fameux bureaux (vous suivez toujours ? Moi j'ai du mal !). Et toujours par hasard, Billy, le copain humain de Gizmo (voir premier épisode), travaille dans ces mêmes bureaux, et donc retrouve Gizmo et le libère (ouff... quelle aventure !). Mais Gizmo n'est pas prudent : profitant de l'absence de Billy, il s'aventure dans le complexe. L'inconscient ne se rend pas compte des mille dangers - que dis-je, des mille Gremlins - qui l'attendent ! Heureusement, son ange gardien veille .. Et son ange gardien, justement, c'est vous !

PETIT MAIS COSTAUD !

Pour affronter cette jungle high-tech, Gizmo n'est pas complètement démuni. Au tout début de l'aventure, il est armé de tomates qu'il balourde sans restriction sur ses ennemis. Tout change au stage 1-2, puisqu'il troque ses tomates contre une allumette magique qui crache des boules de feu. Ensuite, il se sert de trombones pour dégommer ses adversaires. Encore plus fort : vers la fin du jeu, Gizmo se confectionne un arc à l'aide d'un trombone et d'un élastique et tire des crayons à papier en guise de flèches ! Dans les derniers levels, ce même arc envoie des méga projectiles à longue portée qui détruisent tout sur leur passage.

ON FAIT CE QU'ON PEUT AVEC CE QU'ON A

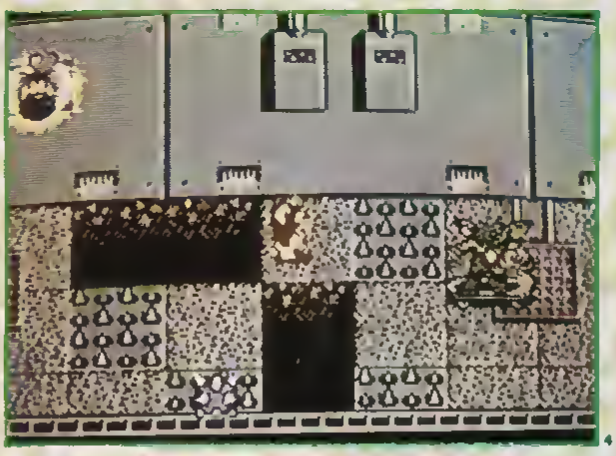
Comme Gizmo est très ingénieux, il trouve certains objets, en apparence anodins, qu'il transforme en armes redoutables : des ampoules électriques (qui détruisent tout), un guidon à ressort (qui permet d'éviter les obstacles), une montre (qui fige les vilains Gremlins), etc. Et ce n'est pas tout ! Dans chaque level, à mi-parcours, se trouve le fantôme de la boutique de

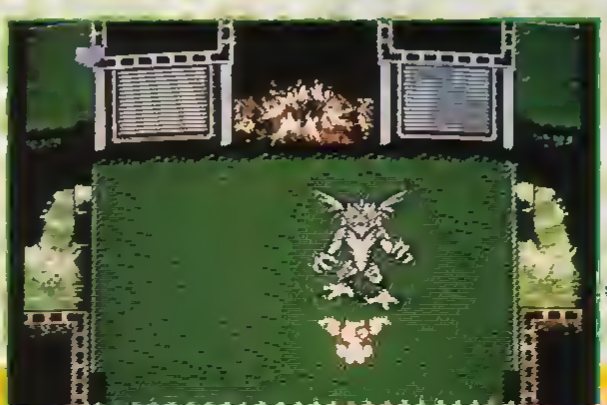
Maître Wing. Ce fantôme, moyennant l'argent que Gizmo a collecté sur son chemin, offre de menues options fort utiles, comme la vie supplémentaire, le ballon (permettant de voler sur quelques mètres) ou encore le « Power Pak » qui augmente la puissance de vos armes.

J'VOUS REÇOIS CINQ SUR CINQ !

Le jeu se compose de cinq stages composés de trois sous-levels chacun. Les levels sont en 3D. Outre les Gremlins, les araignées visqueuses et autres moustiques mutants qui l'attaquent sauvagement, Gizmo doit venir à bout d'obstacles périlleux tels que des rangées de pieux acérés, des plates-formes mouvantes au-dessus du sol ou des masses d'armes animées prêtes à lui écraser le crâne. En règle générale, il vaut mieux ne pas se précipiter et bien étudier les alentours avant d'avancer...

A la fin de chaque stage, un monstre vous attend ! Le premier de la liste est Mohawk, le chef des Gremlins, qui doit faire à peu près trois ou quatre fois votre taille ! Dans les fins de niveau suivantes, on le retrouve sous diverses formes, jusqu'au dernier, où il se transforme en une sorte d'immense araignée mutante ! Et alors là, Gizmo choppe les boules !





BIENTOT LA QUILLE !

Rares sont les bonnes adaptations de film en jeu vidéo ! Mais là, c'est du grand art... La classe totale ! Avant tout, c'est la musique qui me fait craquer, elle est géniale : une super mélodie accompagnée de sonorités grandioses. C'est étonnant pour une console de cet âge ! Les graphismes exploitent redoutablement bien les possibilités de la machine. Une gestion de 3D n'est jamais évidente à réaliser : avec Gremlins II, c'est du cousu main ! Je ne parlerai même pas de la jouabilité : elle est excellente. Bref, ce jeu est une merveille ■

Crevette, the predator !

1 Après les tortues mutantes, les tomates mutantes !

2 Le ballon ne vole que sur quelques mètres.

3 La boutique de Maître Wing

4 Face à face entre notre Mogwai et un Gremlin

5 Mohawk tente de vous étriper à chaque fin de niveau.

92%

EN RESUME

GREMLINS II

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %

IRONSWORD
WIZARDS & WARRIORS II

Vous vous souvenez avec horreur des efforts que vous avez fournis pour défaire Malkil dans Wizards and Warriors ? Pas de chance : le bon chevalier Kouros et l'ignoble sorcier reviennent... Accroche-toi au joystick, y'a plus d'échelle !

Pour fêter son grand retour, Malkil n'a pas fait les choses à moitié ! Il a carrément demandé l'aide des quatre éléments de la nature : l'air, l'eau, le feu et la terre. Pour le vaincre, notre bien-aimé Kouros devra donc explorer le domaine des nuages, celui du volcan, ceux des montagnes de glace et des cavernes. Il devra défaire l'élément qui règne sur chacun de ces domaines et chaque victoire lui permettra d'obtenir une partie de l'épée magique, la seule arme assez puissante pour détruire Malkik.

ARCADE-AVENTURE OU PLATE-FORME ?

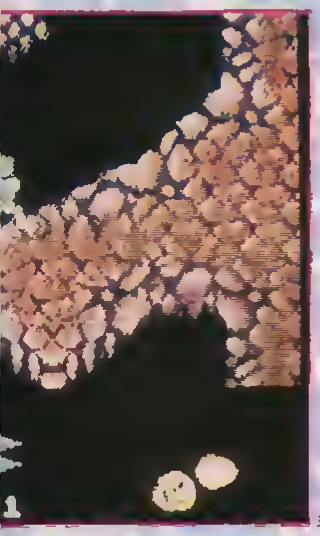
Comme tout bon jeu d'arcade-aventure qui se respecte, Iron Sword vous demande évidemment d'accomplir des tâches intermédiaires et de récolter des objets. La première chose à faire consiste à obtenir l'assistance du roi des animaux de chaque niveau exploré. Pour le convaincre, ramenez-lui l'objet d'or qu'il désire tant... Pour ouvrir les nombreux coffres qui parsèment le jeu, il faudra également ramasser des clés cachées un peu partout. Vous aurez intérêt à récolter aussi la nourriture ou la boisson qui vous régénéreront.

Récolter des objets n'est pas tout . Wizards and Warriors II (le sous-titre d'Iron Sword) ajoute à l'aventure un côté jeu de plate-forme pas désagréable. Que ce soit dans les montagnes, sous la terre ou dans les nuages, on passe l'essentiel de son temps à sauter d'un endroit à l'autre. Vos rebonds dépendent du terrain : sur la glace, il vaut mieux se méfier des dérapages, alors que dans les nuages, vous pourrez utilisez le sol comme trampoline. Très réussi !

QUART D'HEURE MAGIE

La magie est un élément indispensable à votre quête. Pendant sa progression, Kouros peut rencontrer deux types de sorts. Les premiers, pas indispensables, ont pour but de lui faciliter la tâche. Ils peuvent être stockés dans son livre de magie et utilisés quand il le souhaite. Ainsi, les sorts du sourire, du parchemin ou du dragon attaquent les ennemis présents à l'écran alors que celui des bottes améliore sa rapidité. Quant

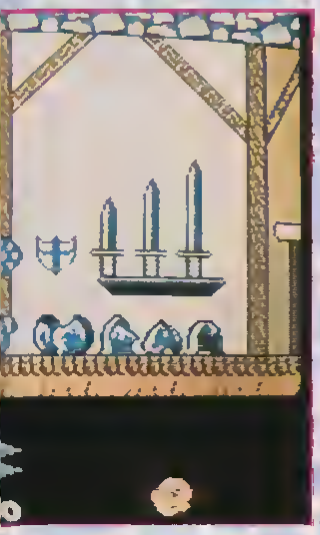
au manteau magique, il le rend invincible pendant quelque temps... Ces sorts peuvent être achetés ou trouvés dans des coffres, mais il est parfaitement possible de finir le jeu sans les utiliser. A l'inverse, il faudra obligatoirement en recueillir certains : ceux qui servent à vaincre les adversaires de fin de niveau. Chaque utilisation d'un sort fait baisser votre jauge de puissance magique : vous pourrez heureusement la faire remonter en récoltant des bulles.



KOUROS FAIT SON MARCHE

Le petit chevalier commence son aventure avec une malheureuse dague à l'efficacité douteuse. Heureusement, il pourra améliorer son équipement en cours de jeu : certains coffres recèlent des objets (épée, bouclier, casque ou hache) qui l'aideront. Le tavernier est également utile : dans sa boutique, vous pourrez vous procurer de la nourriture, ainsi que certains sorts. Pour gagner de quoi acheter toutes ces merveilles, deux solutions : récolter des diamants et des pieces d'or, ou tenter votre chance à un jeu de hasard.

Les grands jeux NES se sont rendus célèbres par leurs bonus dissimulés et leurs salles secrètes. Dans Iron Sword, vous tomberez sur de nombreuses cavernes cachées : elles contiendront souvent des tonnes de trésors..



DUR MAIS SI BON

On peut le dire, Iron Sword n'est pas destiné aux petits joueurs. Tout comme Wizards and Warriors, ce soft demande un sang-froid et une précision à toute épreuve. Les plates-formes sont souvent minuscules et le moindre faux pas vous précipite dans une chute qui peut très bien vous ramener en début de niveau. Rageant ! Comme si ça ne suffisait pas, il est impossible d'utiliser son arme en sautant : avant de teoter quoi que ce soit, il vaut mieux s'assurer que l'horizon est dégagé... Heureusement, l'option « continue » (qui voos ramène à l'endroit où vous étiez mort) et le système de codes rendent la difficulté plus supportable. De plus, le jeu est suffisamment réussi pour qu'on s'y accroche malgré tout.

Wizard and Warriors II est bourré de qualités ! En premier lieu, la réalisation est excellente. Les graphismes sont beaux et variés, les animations sans clignotement et les musiques réussies. Ensuite, le jeu est bien plus riche que le premier volet et le niveau de difficulté élevé garantit sa durée de vie. Et comme le plaisir est également au rendez-vous, Iron Sword éclatera tous les fans d'arcade-aventure et de jeux de plate-forme. A vos paddles ! ■

Iggy

1 Joie ! Les adversaires changent à chaque terrain
2- Une belle gamelle
3 Dures à cuire, les fées !
4- Y'a de tout à la boutique
5 Marrant on peut rebondir sur les nuages

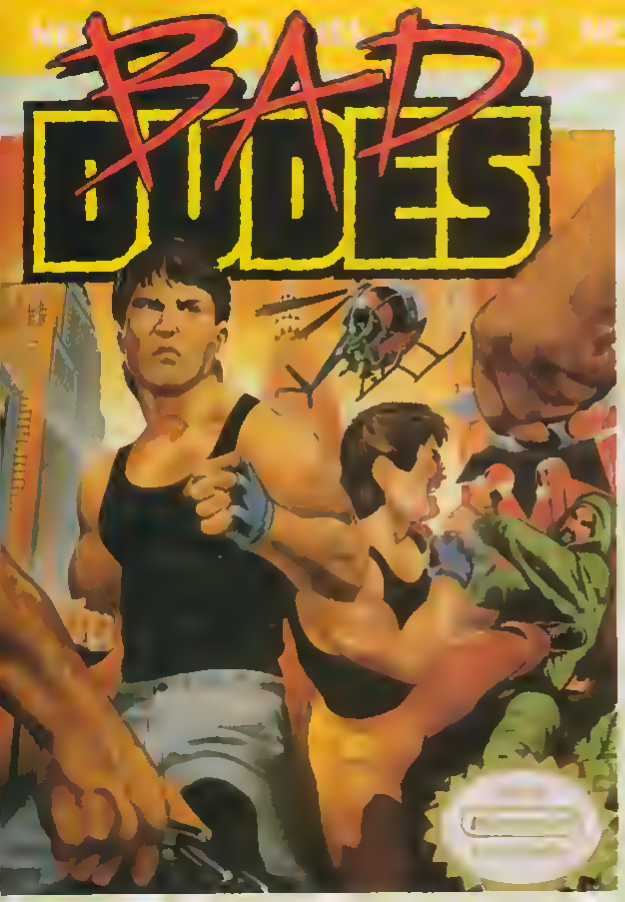
91%

EN RESUME

IRON SWORD

- Console : NES
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 86 %
- Animation : 78 %
- Son : 83 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 85 %

BAD DUDES



Nunchakus, poignards et coups de pied dans la figure : les deux voyous cogneurs débarquent sur NES. Ça castagne sec au Nord du Rio Grande !

Konami n'est pas le seul à modifier le titre de ses hits d'arcade en les adaptant sur console. Ainsi, Dragon Ninja est devenu Bad Dudes lors de son passage sur NES... Mais pour le reste, c'est toujours le même jeu : violent et pas intellectuel pour un sou. Oh yeah ça va chauffer !

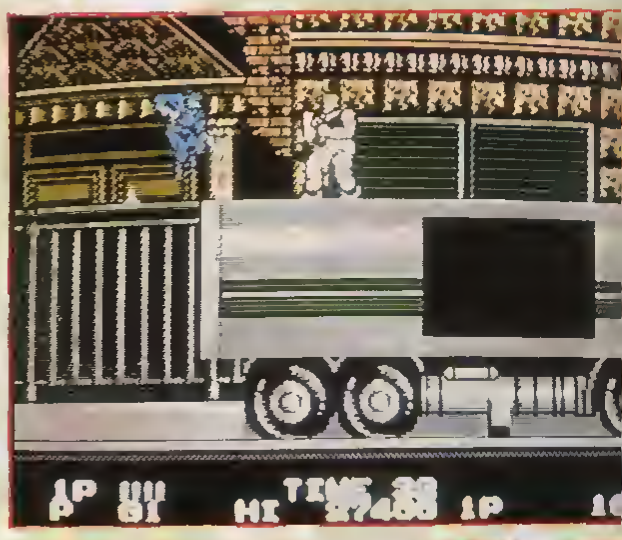
BAD DUDES CONTRE NINJAS

L'heure est grave : le président des Etats-Unis himself a été kidnappé par une redoutable organisation de terroristes : les Dragons Ninjas (qui a dit : « qu'ils le gardent » ?). Impossible de céder à leurs revendications : il faut donc envoyer un commando. Heureusement, le F.B.I. a déniché deux voyous spécialisés dans les arts martiaux : les seuls mecs assez fous pour affronter une armée de ninjas à mains nues. Ces petites frappes deviennent l'espoir de la nation et c'est vous, bien sûr, qui les incarnez.

La tâche ne sera pas facile : des hordes de karatékas ninjas ont envahi la ville et elles vous tombent sur le dos dès le début du jeu. Les ninjas bleus ne sont pas trop dangereux : ils n'ont pas d'arme et vous pouvez les étendre assez facilement. Le seul problème est qu'ils attaquent souvent en groupe... Les ninjas gris sont plus redoutables. Ils se mettent hors de portée de vos coups, balancent des shurikens et jonchent le sol de pointes acérées sur lesquelles il vaut mieux éviter de marcher. Comme si ça ne suffisait pas, un gros balèze armé d'un bâton se promène par moment : je vous conseille de l'éviter. Pour corser le tout, des chiens vous sautent à la gorge. Les Dudes ne sont pas vraiment les amis des bêtes...

IL FAIT BEAU, PROMENONS-NOUS

C'est dans ce contexte charmant et convivial qu'il faudra traverser la ville : le périple ne sera pas de tout repos... Dans les ruelles, sur un énorme camion en mouvement, dans les égouts ou dans le parc, la lutte est sans merci. Le terrain est divisé en deux plans, tout comme dans Shinobi, et un simple saut suffit pour passer d'un plan à l'autre. A la fin de chaque niveau, évidemment, un gros



monstre tente de vous barrer la route : lutteur cracheur de feu ou petit nabot armé de griffes (coucou les X-Men !), ils sont très réussis. Vous devrez à chaque fois trouver la tactique idéale pour les détruire. A l'issue de votre parcours, vous tomberez sur le **big boss** s'apprêtant à prendre la fuite en hélico avec le président dans ses bagages.

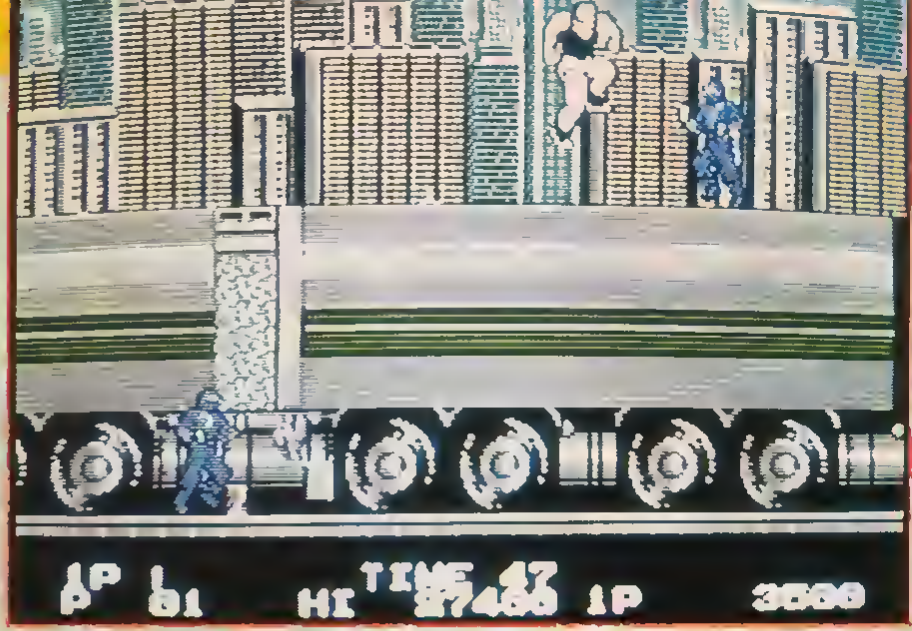
OU SONT PASSEES MES DENTS ?

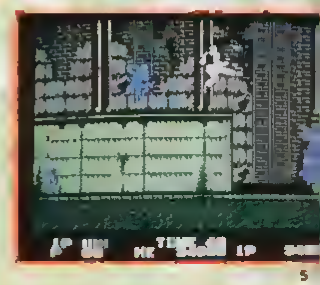
Mais avant d'en arriver là, il vous aura fallu latter sec ! Selon la distance de leurs adversaires, **Blade** et **Striker** (ce sont leurs noms) envoient les atémis ou les coups de pied sautés chers à tous les karatékas. Contre certains ennemis, ils disposent également de l'attaque au ras du sol. Mais le plus sympa reste le coup de pied tournoyant : spectaculaire ! Je ne sais pas si on peut faire ça dans la réalité, mais qu'est-ce que c'est bien ! Nos bons voyous ont aussi la possibilté de ramasser les armes lachées par leurs adversaires, ainsi que des bouteilles de Coca qui leurs redonnent des points de vie (ça va plaire à Crevette, ça !).

NOT BAD (DUDES)

Grâce à sa superbe réalisation et à la possibilité de jouer simultanément à deux, le jeu de café dont est tiré ce soft avait connu un sacré succès. L'adaptation a été correctement faite : malgré une animation un peu saccadée, les très beaux graphismes et les bonnes musiques permettent de retrouver en grande partie les sensations de l'arcade. Malheureusement, on perd ici l'option du jeu simultané. Comme dans **Double Dragon I**, il faudra donc s'y coller à tour de rôle : c'est dommage car c'est un élément essentiel pour ce type de soft. **Double Dragon II**, qui offre cette possibilité et qui incorpore des éléments de jeux de plate-forme, reste donc à ce jour notre jeu de baston médaille d'or sur la NES. . Mais une médaille d'argent, ce n'est tout de même pas nul ! Bad Dudes est un bon jeu : les amateurs de beat them up qui ont fini Double Dragon II l'apprécieront à coup sûr... Et en avant pour une nouvelle séance de plaies et de bosses ! ■

Iggy, buterait bien un ninja avant d'aller se coucher





1- On aime bien les camions dans Bad Dudes
2- T are ta gueule à la récré !
3- Petit mais costaud !
4- Epique, le combat sur un camion qui roule
5- Striker se prend pour une danseuse

CONSEILS

Jouez au maximum sur les changements de niveau : ça désoriente les adversaires et constitue un bon moyen de progresser en combattant le moins possible.

Utilisez les coup de pied tournoyant : c'est de loin le coup le plus efficace, surtout lorsqu'il y a beaucoup d'adversaires à l'écran.

Evitez de rester au bord de l'écran : vous ne verriez pas arriver les ennemis.

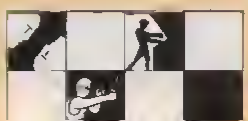
Ramassez toujours les armes quand vous avez les mains nues, mais évitez de lacher une arme pour en ramasser une autre moins puissante.

82%

EN RESUME

BAD DUDES

- Console : NES
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 91 %
- Animation : 79 %
- Son : 81 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 86 %



Disney's DuckTales

© The Walt Disney Company

1

Onc' Picsou, le seul anti-héros de la ménagerie Walt Disney, possède un don inné pour faire fructifier son argent ! Il n'est donc pas étonnant de le retrouver sur... NES !

Picsou est sans aucun doute le plus mal aimé de la Walt Disney's family ! Radin, égoïste, vantard et couard, il possède toutes ces « qualités » qui flattent notre instinct gaulois et qui expliquent peut-être son fraoc succès chez nous ! C'est donc les bras ouverts que aous accueillons aujourd'hui le vieux canard teigneux qui hante l'esprit des french little kids depuis des décennies. Ses aventures sur la NES nous feraient presque croire à soo désintéressement !

3

2

BON VOYAGE, MES TRESORS !

Eh bien non, faux espoirs ! Fidèle à son habitude onc'Picsou part rechercher, aux quatre coins du monde (et même dans l'espace), des trésors cachés ! Seul le désir d'augmenter son immense fortune le motive dans cette aventure. Ces trésors cachés sont au nombre de cinq. Chacun est planqué dans un lieu différent. Onc'Picsou devra donc explorer tour à tour la

jungle impénétrable d'Amazonie, les neiges des sommets himalayens, la maison hantée de Transylvanie (demeure du comte Dracula, brrr !), des mines souterraines en Afrique et des paysages désertiques sur la Lune (drôle d'endroit pour cacher un trésor !).

NOTRE CANARD SAUVAGE N'EST PAS UN ENFANT DU BON DIEU !

Tout commeoce dans le QG d'oncle Picsou. Vous avez le choix de débuter par le pays que vous voulez. A peine sélectionné, et voilà que Picsou se retrouve dans l'une de ces contrées hostiles. Maintenant, c'est à vous de le sortir de là !

Je vous le dis tout de suite, Duck Tales est, comme souvent sur NES, un jeu immense. Chaque pays est un véritable labyrinthe et je vous conseille de faire un plan détaillé des lieux ! De plus, le temps est limité : il faut faire vite !

Dans chacun des cinq pays Picsou se promène librement et doit trouver le passage secret, ou le chemin à suivre, pour rejoindre la salle du trésor. Chaque trésor est gardé par un chef qui est loin d'être évident à battre. Lorsque Picsou a récupéré les cinq trésors, l'aventure n'est pas terminée ! Il reste à affronter le chef des chefs ! Croyez-moi, c'est pas du gâteau...

Pour parvenir à son but, notre béros sera aidé, comme dans les BD, par Riri, Fifi et Loulou, ses petits neveux (les fameux Castors Junior) qui lui donneront des informations tout au long du jeu (par exemple : où se trouve un passage secret, la présence d'un danger, etc.). Mais il sera également assisté de Flagada, son pilote personnel, qui le conduit du QG de Duckburg jusqu'au lieu de ses recherches. Une fois par tableau, Picsou peut faire appel à lui pour retourner à Duckburg. Aussi étrange que cela puisse paraître, Donald est complètement absent du jeu ! Ses chamailleries avec l'oncle Picsou sont pourtant célèbres de par le monde...

AVEC SA CANNE, PICSOU A LA PECHE !

Comme les mondes à découvrir sont bourrés d'ennemis en tout genre, il va falloir que l'oncle se défende. Pour cela, il dispose de sa canoe légendaire ! D'un maniement ardu, celle-ci ouit quelque peu à la jouabilité. Il faut sauter avec le bouton A, puis, en plein saut, faire direction Bas et rappuyer sur le bouton A : cela demande de l'entraînement ! De plus, vous devez laisser le bouton A appuyé pour que les effets durent ! Quand vous arrivez à exécuter cette manipulation délicate, Picsou se met à rebondir dans la direction que vous désirez. Avec ce système, il suffit de sauter sur la tête d'un ennemi pour qu'il soit éliminé (comme daos Super Mario !).

Mais attention ! Quelques rares exceptions confirment la règle : les plantes carnivores, les chauves-souris (ah ben ouiiii !), les fantômes et les araignées résistent aux rebonds !

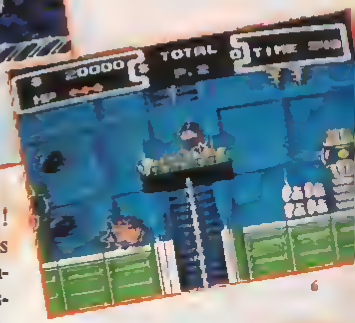
Toujours avec sa canne, Picsou possède un autre coup ressemblant à un swing de golf ! Lorsqu'il est posté contre un obstacle, il suffit d'appuyer à répétition sur A et en direction de cet obstacle pour que l'oncle frappe. Cela ne marche pas avec les ennemis normaux, mais peut receler d'incroyables surprises, comme sur les armures du château haoté : quand vous les frappez, soit leur tête bouge et vous tombe dessus, soit vous êtes plus chanceux et elle se transforme en malle magique contenant des gâteaux qui remonteroot votre niveau d'énergie.

QUEL JEU NES !

Duck Tales est un super jeu qui devrait rapidement devenir un classique sur la NES. Au chapitre des reproches, outre le problème de manipulation de la canne dont je parlais plus haut, il faut noter certains ralentissements de l'animation dans les endroits chargés, ce qui est indigne d'une marque comme Capcom (Ghost and Goblins, Final Fight, Ghouls and Ghosts...).

A part cela, les graphismes sont agréables et la bande sonore est dans le ton... Un jeu qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures ■

Crevette le canardeur



1- Le QG de Duckburg
2 Picsou en Amazonie
3 Qu'est-ce qui est vert, qui monte et qui descend ?
4- Mistic garde le trésor en Transylvanie.
5 Picsou prepare les JO d'Albertville !
6- Dark side of the moon !

91%

EN RESUME

DUCK TALES

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 80 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 90 %

NINTENDO WORLD CUP™*

FOUR PLAYER GAME 4 JUSQU'À QUATRE JOUEURS

Au moment où Marseille nous épatait en battant successivement Milan et Moscou, World Cup débarquait à la rédac. Belle coïncidence !

Côté options, ça commence très fort ! Choix du terrain (essayez la glace, c'est hilarant !), sélection de l'équipe, position des joueurs, phase très poussée d'option stratégique, il y a de quoi faire... Selon le temps disponible, vous pourrez également choisir de jouer un seul match ou de vous lancer dans un tournoi.

ORIGINAL, ORIGINAL...

World Cup se démarque de la plupart des jeux de foot sur console. En général, on vous permet de contrôler tous les membres de l'équipe à tour de rôle. Dans World Cup, au contraire, vous dirigez toujours le **même joueur**. Les autres membres de l'équipe sont contrôlés par la console : au début, c'est un peu déroutant ! Heureusement, vous pouvez quand même leur donner des ordres : par exemple, leur demander de faire des passes, de shooter ou de tacler un adversaire. Dans une petite boîte en bas de l'écran s'affichent les dialogues entre différents équipiers.

Outre les tirs classiques et les passes, vos joueurs disposent d'un **super tir**, plus difficile à arrêter mais dont l'utilisation est limitée : on ne peut en exécuter que **cinq** par mi-temps. C'est bien gentil de shooter dans la balle, mais encore faut-il arriver à la récupérer lorsque l'équipe adverse la possède ! Pour cela, deux moyens : **tacler** ou **plaquer** l'adversaire au sol. Pas très fair-play peut-être, mais très efficace ! Et puis, comme ce type de faute n'est pas pénalisé, on ne va pas se gêner... Si un joueur est touché trop souvent, il peut même rester K.O. quelque temps.

DECEVANT, DECEVANT...

Franchement, World Cup n'est pas le jeu de foot qui a fait le plus délirer *Player One*. Il est bourré de bonnes idées, mais le fait qu'on ne puisse diriger qu'un seul personnage gâche vraiment tout : il suffit que celui-ci soit à l'autre bout du terrain pour que tous les joueurs présents à l'écran soient contrôlés par la machine. Un peu frustrant, non ?... D'accord, la possibilité de donner des ordres à ses coéquipiers atténue un peu ce défaut, mais on garde toujours le sentiment gênant de n'être qu'un spectateur.

A trop vouloir innover, les concepteurs de ce jeu se sont plantés. A quatre, par contre, les parties deviennent déjà plus drôles puisqu'on contrôle alors deux joueurs par équipe. Malgré tout, World Cup reste un bon jeu... A réserver en priorité aux inconditionnels du ballon rond et à ceux qui veulent rentabiliser leur NES Four Score ■

Iggy

1 Sur la glace, des glissades d'enfer !
2 Ça sent le poteau
3 Seuls les joueurs portant un numéro sont controlables.

71%

EN RESUME

WORLD CUP

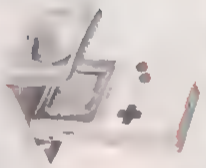
- Console : NES
- Genre : simulation
- sportive
- Graphisme : 86 %
- Animation : 69 %
- Son : 72 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 69 %

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

GAMEBOY+1JEU 590

GAMELIGHT	145
KLEANING KIT	195
LIGHT BOY	275
SAC TRANSPORT	99
SACOCHE CEINTURE	195



ALLEYWAY	175
AMAZING SPIDERMAN	195
AMAZING PENGUIN	165
ASMIK WORLD	175
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BUBBLE BURBLE	245
BUBBLE GHOST	215
BUGS BUNNY CASTLE	245
BURAI FIGHTER	175
CASTLEVANIA	245
CHESSMASTER	215
DAYS OF THUNDER	245
DOUBLE DRAGON	195
DR MARIO	215
DRAGON'S LAIR	245
DUCK TALES	245
F1 RACE	295
GARGOYLE'S QUEST	195
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
GREMLINS 2	245
KONG KONG	145
HUNT FOR RED OCTOBER	245
HYPER LODE RUNNER	195
IN YOUR FACE	245
KUNG FU MASTER	245
MALIBU BEACH VOLLEY	225
MERCENARY FORCE	245
MICKEY DANGER. CHASE	245
MOTOR CROSS MANIACS	245
NEMESIS	245
NORTHERN KEN	175
OPERATION C	245
PACMAN	245
PAPERBOY	245
PUZZLE BOY	155
PUZZLE ROAD	155
RESCUE OF PRINCESS	235
R TYPE	245
ROBOCOP	245
SIMPSONS	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	235
SPACE INVADERS	245
TORTUES NINJA	245
SUPER MARIO LAND	215

ATARI LYNX

LYNX + 4 JEUX + ALIM SECTEUR 990 F

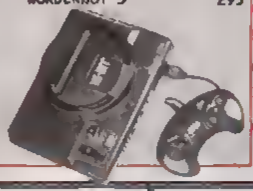
CONSOLE GAMEGEAR SEGA 990 F

CHASE HQ	289
COLUMS	249
G-LOC	249
LEADER BOARD GOLF	249
MICKEY CASTLE ILLUS.	289
POPE BREAKER	259
PSYCHIC WORLD	249
REVENGE OF DRANCON	249
SHANGAI	249
SHINOBI	249

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 990 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1449
ABRAHAMS BATTLE TANK	395
ALTERED BEAST	175
ARROW FLASH	245
BATMAN	325
BATTLE SQUADRON	375
BUDOKAN	445
BUSTER DOUGLAS BOXING	395
CYBERBALL	335
DANGEROUS SEED	225
DARIUS 2 (8 MEGA)	295
DICK TRACY	355
D J BOY	155
ELEMENTAL MASTER	375
E SWAT	225
FANTASIA (MICKEY 2)	NC
FIRE SHARK	365
GAIARES	445
GAIN GROUND	355
GHOSTBUSTERS	365
GHOULS'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	475
GRANADA	245
GYNOUG	395
HARD DRIVING	435
JAMES POND	445
JO MONTANA US FOOT	435
KAGEKI	495
MICKEY MOUSE	375
MIDNIGHT RESISTANCE	435
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	395
PGA TOUR GOLF	445
PACHANIA	395
POPULOUS	445
RASTAN SAGA 2	375
RINGSIDE ANGEL	365
SHADOW DANCER	275
SONIC THE HEDGELOG	NC
STAR CRUISER	245
STORMLORD	395
STRIDER	445
SUPER BASKETBALL	195
SUPER MONACO GP	395
SUPER VOLLEYBALL	375
THUNDERFORCE 3	375
WONDERBOY 3	295



PC ENGINE GT + 1 JEU 2490 F

JOUEZ PARTOUT A TOUS LES JEUX CORE GRAPHX

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 2990 F

BASEBALL STAR	1290
BLUE'S JOURNEY	1390
BURNING FIGHT	1390
CYBER LIP	990
GHOST PILOTS	1390
LEAGUE BOWLING	1390
MAGICIAN LORD	1290
NAM 1975	1290
NINJA COMBAT	1290
PUZZLED	1290
RIDING HERO	1390
SUPER SPY	1390
TOP PLAYER GOLF	1390

Séquence news

7 cours GAMBETTA
LYON

TEL 78 60 33 60

POUR VOS COMMANDES TELEPHONER AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE

21 place VIARME
NANTES

TEL 40 35 42 42

PC ENGINE CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU	999
COREGRAPHX+2MANETTES +ADAPTATEUR 5JOUEURS	1290
JOYPAD NEC	299
AFTERBURNER 2	349
ADVENTURE ISLAND	299
BATMAN	349
BOMBER MAN	299
CHASE HQ2 - SCI	349
COLUMS	299
DEAD MOON	349
DEVIL CRUSH	299
ETERNAL CITY	349
F1 TRIPLE BATTLE	299
FINAL MATCH TENNIS	299
GOMOLA SPEED	299
HATTERIS	299
HURRIGANE	349
JACKY CHAN	299
LEGEND OF TONNA	329
MOTO ROADER 2	349
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	299
OUT RUN	349
PANG (POMPING WORLD)	299
PARASOL STAR	329
POPULOUS	379
POWER ELEVEN	299
PUZZLE BOY	329
RARIO LEPUS SPECIAL	299
RASTAN SAGA 2	299
SILENT DEBUGGER	349
THUNDERBLADE	349
TITAN	329
TOY SHOP BOYS	299
TRICKY	299
TV SPORT FOOTBALL	349
VIOLENT SOLDIER	349
ZERO QUATRE CHAMPION	349

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD CRAZY CARS RACING	349
CD DOWNLOAD 2	349
CD FINAL ZONE 2	449
CD HELL FIRE	349
CD IT CAME FR DESERT	NC
CD JB MURDER CLUB	399
CD L DIS	349
CD RED ALERT	499
CD ROAD SPIRITS	379
CD SHERLOCK HOLMES	379

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	449
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399
+ LES JEUX CORE GRAPH X	

La sélection NINTENDO™

ACCESSOIRES SHOP

190F

En cadeau pour toute commande : une figurine de Super Mario !

HAUTEUR REELLE

LE DOCK DE RANGEMENT NES

Vos cartouches Nintendo commencent à traîner partout, exposées aux chocs et à la poussière ! Cette boîte de rangement est la solution ! Jusqu'à dix cartouches peuvent y être rangées, à l'abri de l'usure grâce à sa porte coulissante. Commandez-le vite... Vos cartouches sont fragiles !

65F les 5 boîtes

LE VIDEOGAME CADDY NES

Compacte, solide, la boîte de rangement Vidéo Game Caddy protège jusqu'à dix cartouches Nintendo ! Le couvercle assure une sécurité maximale et conserve vos cartouches à l'abri de la poussière.

110F

LES COFFRETS PLASTIQUE NES

Pour un petit nombre de cartouches, adoptez la protection autonome de ces boîtiers plastique ! Comme ils sont transparents, vous identifiez immédiatement le titre du jeu.

*Nintendo, Game Boy, VideoLink, Super Mario sont des marques déposées de Nintendo Inc.

LA SACOCHE GAME BOY CARRY ALL

Pour voyager tranquille avec votre Game Boy, voici la sacoche Carry All. Elle permet de transporter, en plus de la console, tous les éléments indispensables à son bon fonctionnement : huit jeux, le casque stéréo, le VideoLink, l'adaptateur secteur/batterie rechargeable, plus des piles ou un autre accessoire de votre choix ! Tout cela dans une mallette petite, légère et équipée d'une bandoulière. Un objet indispensable !

Pour vos VOYAGES 260F

CM

LE BOITIER NEXOFT

Le boîtier Nexoft est un véritable blindage contre les chocs. Pratique, il permet de porter votre Game Boy, cinq jeux, le casque et le VideoLink en bandoulière !

OFFRE SPÉCIALE 150F

SATISFAIT OU REMBOURSE DANS LES DIX JOURS.

(Frais de port exceptés. Retour en port payé dans l'emballage d'origine.)

NOM : ..

PRENOM : ...

ADRESSE : ...

CODE POSTAL :

VILLE : ...

SIGNATURE (des parents pour les mineurs) :

ACCESSOIRES :	QTE	PRIX
TOTAL :		
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT		20 F
TOTAL :		

Envoyez votre bon de commande à :
ACCESSOIRES SHOP - BP 108 - 92164 ANTONY Cedex.

☐ Je paie en chèque (ou mandat-lettre) libellé à l'ordre d'ACCESSOIRES SHOP.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 francs pour frais de remboursement).

* Jeux, cartouches, Game Boy, VidéoLink, et piles non fournies

Cadeau

League Bowling

Privilège des seigneurs, la Neo Geo se permet ce mois-ci quelques extravagances ludiques !

Après Puzzled, qui se voulait une sorte de Tétris de collection, voici League Bowling, une simulation burlesque en forme de pied de nez. "Voyez comment je m'amuse avec mes 65 536 couleurs et mes deux micropocesseurs" semble dire la Neo Geo aux autres consoles ! Mi-dessin animé, mi-simulation sportive, League Bowling est aussi original qu'agréable à jouer. Rêvons aux temps futurs où tous les jeux seront de cette qualité...

QUI EST MABOULE ?

Comme le bowling n'est pas très répandu sur console (j'crois même que c'est le premier du genre !), je vais d'abord vous rappeler les règles. Le bowling se pratique sur une piste en bois, longée de chaque côté d'une gouttière. Au fond de la piste se trouvent dix quilles, placées en triangle. Selon votre niveau et votre musculature, vous disposez d'une boule plus ou moins lourde. Le but est de faire tomber toute les quilles. Si vous y arrivez du premier coup, c'est un « **strike** », en deux coups, c'est un « **spare** ».

1

Le vainqueur est celui qui possède le plus de points à l'issue de dix lancers.

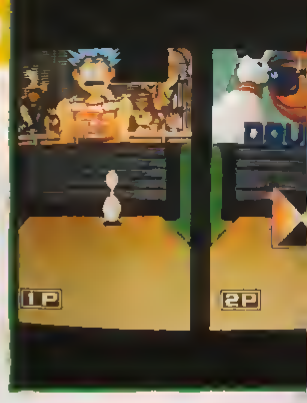
DEUX BOULES CONTRE DIX QUILLES

League Bowling se joue seul ou à deux. L'écran est divisé en deux et chacun joue comme il l'entend. Si l'un des joueurs prend trop d'avance, l'ordinateur le fait patienter...

Pour éviter une trop longue attente, le temps est limité pour tirer. Avant de commencer la partie, vous devez sélectionner le poids de votre boule (de 9 à 15 kg). Plus elle est lourde, plus les effets sont difficiles à donner et plus elle est précise... Vous pouvez aussi choisir entre un joueur droitier et un gaucher. Quand la sélection est terminée, vous débarquez sur le terrain.

Vous voyez votre joueur de dos face aux quilles. Une règle horizontale apparaît, balayée de long en large par un curseur. L'endroit où vous allez stopper ce curseur influe sur la trajectoire de la balle : au centre, elle ira tout droit, sur les côtés, elle aura de l'effet. Ensuite, une seconde règle apparaît qui détermine la puissance du tir. Et la balle roule sur la piste dans un grondement de tonnerre pour frapper les quilles de plein fouet. Attention au gouttières !

2



SON ET LUMIERE

League Bowling est un jeu rafraîchissant et extrêmement attrayant ! Ça pète dans tous les coins : un véritable feu d'artifice ! La présentation est digne de *Roger Rabbit*. Pendant le jeu, c'est un **délire permanent** : vos joueurs n'arrêtent pas de faire des grimaces et en haut de l'écran, des petites scènes animés illustrent toutes vos actions ! Quant à la bande sonore, on se croirait dans un bowling un soir de fête... Ce jeu est magique, spectaculaire et, ce qui ne gâche rien, d'une jouabilité exemplaire ■

Crevette, que le strike désespare !

1 La page de sélection.
2 Il est content le player one !
3 Double strike... La classe !

91%

EN RESUME

LEAGUE BOWLING

- Console : NEO GEO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 92 %

DYNAMITE DUKE

J'EN VOIS UN QUI SE PLANQUE !

Adrienne, j'vais tous les crever ! Mon nom, c'est Dynamite Duke, tel Rambo je réfléchis avec ma mitrailleuse et je cause à coups de couteau...

Dynamite Duke est tiré d'une borne d'arcade reprenant le principe d'une autre borne très célèbre : Operation Wolf. Ce type de jeu, particulièrement intelligent, vous met dans la peau d'un irréductible soldat, cocktail détonnant de Rambo et de Schwarzenegger. Au programme, des missions souvent exotiques où votre survie dépend du nombre de soldats ennemis que vous arrivez à dégommer. Avec Dynamite Duke on ne pense pas, on tire !

Votre soldat est vu de dos en semi-transparence et ses ennemis lui font face. Le scénario, une sombre histoire de couche d'ozone détruite et de savant fou retranché dans sa base secrète, vous amène directement sur les lieux du combat. Pour tirer, vous dirigez votre viseur sur la cible à atteindre.

Ça roule pour Dynamite Duke

Seul problème, le mouvement du viseur dépend du mouvement de votre personnage. Il faut tirer pour déplacer le viseur (ce qui est relativement normal dans ce type de jeu), mais le bug c'est que, lorsque vous bougez le personnage, le viseur bouge aussi ! Résultat, c'est injouable : lorsque vous visez un ennemi qui vous tire dessus et que vous évitez ses balles, votre viseur fout le camp à l'autre bout de l'écran !

Outre ce problème, le jeu manque sérieusement d'intérêt. Un coup c'est une **brigade de soldats** qui cherche à vous abattre, un coup c'est **un hélicoptère géant**, et puis on remet ça avec les soldats ! Seuls les monstres de fin de niveau rompent la monotonie. Une rafale de mitraillette ne suffit pas : ils se précipitent sur vous et cela se termine au corps à corps. Une bonne baffe, un coup de pied dans les parties et adieu Berthe ! Niveau suivant... Ça reprend avec des dizaines et des dizaines de soldats. Un coup vous tirez sur une cabine téléphonique (et gagnez ainsi des munitions supplémentaires), l'autre coup vous tirez sur un petit véhicule qui vous offre l'option « **pharmacie** » pour vous refaire une santé. Un véritable travail à la chaîne !

Hey Dynamite, l'hélico est de l'autre côté !

Combat au corps à corps.

Non, non ce n'est pas une Master mais une Mega D. !

MORT... DE RIRE !

Les jeux à la Operation Wolf ne sont déjà pas des plus intéressants. Mais Dynamite Duke assombrit encore plus le tableau ! Des graphismes à la limite du correct, aucune innovation et une bande sonore assez pauvre caractérisent ce jeu. Sans parler du manque total de jouabilité qui n'arrange rien... Je ne vous conseille qu'une chose... l'oublier ! ■

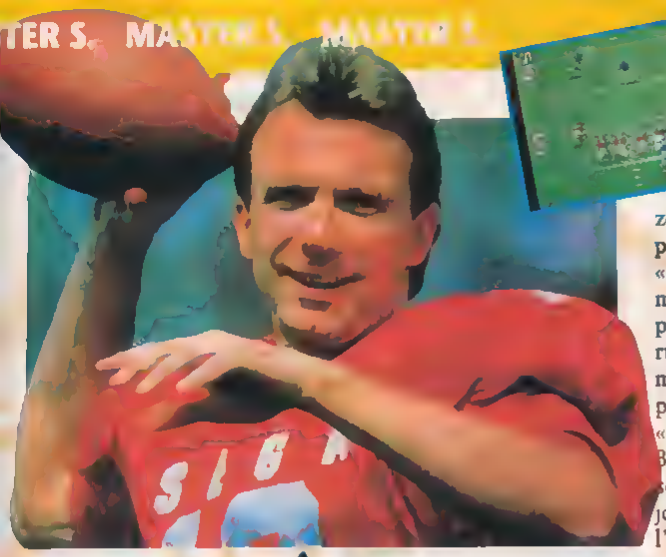
Rambo Crevette !

56%

EN RESUME

DYNAMITE DUKE

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 80 %
- Animation : 89 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 20 %



Joe Montana FOOTBALL

Quoi de mieux que le foot US pour s'éclater ! Des matchs chocs sous la houlette du meilleur quaterback de la planète...

Le football américain peut se vanter d'être l'un des sports les plus représentés sur console ! La Master fait désormais partie du lot en accueillant Joe Montana Football. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore les stars du foot US, précisons que Joe Montana, de l'équipe des San Francisco Fourty Niners, est le meilleur et le plus célèbre des joueurs de la National Football League. C'est grâce à lui que les Fourty Niners ont gagné quatre fois le Superbowl (la finale du championnat).

22... V'LA LES JOUEURS !

Comme on est sympa, on va vous rappeler une dernière fois les règles du foot US. Rappelons donc que le terrain est rectangulaire, qu'il fait 100 yards de long, découpé en tranches de 5 yards (l'équipe d'attaque dispose de 4 tentatives pour franchir 10 yards). De chaque côté du terrain se trouvent 2 bandes, les « end zones », dans lesquelles, l'équipe attaquante doit marquer un « touchdown » (essai) pour marquer 6 points. Les deux poteaux (identiques à ceux du rugby) servent à la transformation des touchdowns (1 point supplémentaire) ou au « field goal » (coup de pied à 3 points). L'équipe se compose de 2 sous-équipes de 11 joueurs chacune : une pour l'attaque, l'autre pour la défense. Quand l'équipe d'attaque est sur le terrain, l'autre est sur le banc de touche.

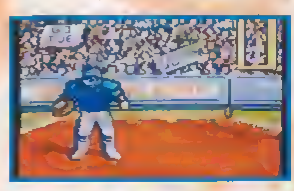
JOE LES BONS TUYAUX !

Bien évidemment, il est possible de jouer seul ou à deux. Vous commencez par sélectionner votre équipe préférée : des Fourty Niners aux Miami Dolphins, les équipes de la NFL sont toutes là ! Le choix de l'équipe qui engage se joue à pile ou face, avec une pièce de monnaie digitalisée... Le **kick-off** (coup d'envoi) donné, le joueur à la réception rattrape automatiquement le ballon, ses ailiers le protègent et l'équipe adverse lui fonce dessus. La rencontre sera rude !

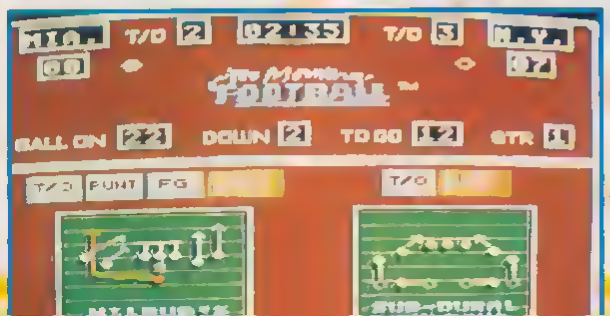
Lorsqu'une action est terminée, une page écran affiche toutes les informations relatives au jeu (temps restant, nombre de yards à parcourir, nombre de tentatives...), ainsi que le menu de sélection des stratégies. Leur nombre est suffisamment important pour offrir un jeu varié (quoiqu'un peu faible en défense). Mais ce menu est relativement mal foutu, puisque votre adversaire voit la stratégie que vous choisissez et vice versa. Bonjour le suspence pendant le jeu !

Une fois votre sélection faite, il ne reste plus qu'à l'appliquer sur le terrain. Rien d'original dans la gestion de la partie : vous dirigez un joueur pendant que les autres se conforment à la stratégie choisie. L'ensemble se tient bien et les règles originales sont respectées. Malheureusement, ce jeu manque cruellement d'originalité et la finition n'est pas à la hauteur de l'image de Joe Montana ■

Crevette, n° 69 sur le terrain !



1 L'écran de sélection
2 Tout le monde est prêt pour la baston !
3- Le « quaterback » est une vraie flèche !
4 La danse du « touchdown » !

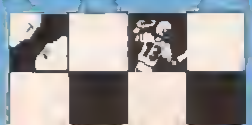


65%

EN RESUME

JOE MONTANA FOOTBALL

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Animation : 62 %
- Son : 42 %
- Durée de vie . 51 %
- Player Fun : 70 %



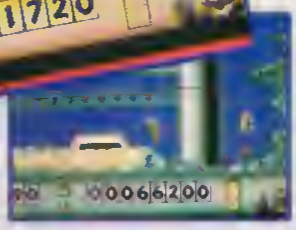
Dépolluer les fonds marins, voilà un dur combat ! Quoique, armé de votre console favorite et de James Pond, vous aurez presque l'impression d'être écolo...

Ahhhh ! Cela fait toujours plaisir de voir un jeu qui sort de l'ordinaire. Avec James Pond, on est pas déçu ! Toute ressemblance avec un espion connu ou des faits filmés réels ou imaginaires, ne sont que pur pastiche ! D'ailleurs, James Pond n'est pas vraiment le gentleman farmer britannique que l'on s'attend à trouver derrière ce nom... Au risque de décevoir la gente féminine, James Pond n'est autre qu'un petit poisson quelconque, au regard peu éveillé, habillé d'un costume trois pièces vraiment ringard. Sa mission - même s'il ne l'accepte pas - est de sauver les fonds marins de la pollution. Déchets toxiques, ordures, marées noires : il va avoir du boulot le petit Pond ! D'autant plus que le monde du silence cache de nombreux pièges...

A BULLE LE FRIC !

Tout au long des **douze missions** qu'il doit remplir, James Pond va affronter des tonnes d'ennemis bizarres autant qu'étranges. Ils se classent en trois catégories. Les moins offensifs ne résistent pas aux bulles que souffle Pond lorsqu'on effleure l'un des boutons « feu ». Prisonniers de ces bulles, il suffit alors de passer au-dessus d'eux pour qu'ils se transforment en objets délirants : casques de walkman, rubik's cube, chaussures, parapluies, chapeaux et des milliers d'autres trucs fous et complètement absurdes (mais qui rapportent des points). La deuxième catégorie d'affreux fait perdre de nombreuses vies. Ce sont des personnages indestructibles qui se déplacent et qui vous enlèvent de l'énergie au moindre contact ! La troisième catégorie compte une série de pièges, genre mine sous-marine ou pot de glu, qui vous clouent irrémédiablement sur place...

2



3

4

POND, UN « VERT » SOLITAIRE !

Avant chaque mission, Pond reçoit ses ordres. Il faut les lire attentivement, car ils ne s'affichent qu'une fois ! Dans ses missions (ouvrir les nasses à langouste, éloigner les poissons des déchets radioactifs, dynamiter une plate-forme de forage...), Pond ne dispose que d'un temps limité : sa réserve d'oxygène n'est pas infinie. Un séjour trop prolongé hors de l'eau et « adieu Berthe » ! De nombreux bonus viennent tout de même vous aider...

DES BULLES D'EAUX-AIRS A LA PELLE !

Je ne sais toujours pas pourquoi toute la rédaction m'a dit : « tu verras... c'est un jeu pour toi, Crevette ! » En tout cas, je ne le regrette pas ! Car avec ses graphismes **agréables** et sa bande sonore complètement **délirante**, le tout associé à une jouabilité très correcte, James Pond est un jeu super agréable à découvrir. Pas le jeu du siècle, mais sympa tout de même... ■

Crevette, Roi de la jungle
(rien à voir,
mais ça sonne bien)

1- Pond peut se reposer dans sa maison.
2 Pond n est pas un Ghostbuster !
3 James Pond s'éclate a la dynamite !
4- Lutte anti-hooligans par J Pond

87%

EN RESUME

JAMES POND

- Console : MEGA D.
- Genre : nouveau, ça vient de sortir !
- Graphisme : 86 %
- Animation : 89 %
- Son : 91 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 88 %

DICK TRACY

Décidément, Walt Disney aime les consoles : après Mickey et oncle Picsou, voici que le privé à l'imper jaune arrive sur les petites machines nippones. Moteur !

Aujourd'hui est un grand jour : Dick Tracy a décidé de débarrasser la ville des gangs qui la terrorisent. Mitrailleuse au poing, il se lance dans les rues infestées de bandits pour une vaste opération de « nettoyage ».

DU PAIN SUR LA PLANCHE !

« Nettoyage », en jargon de privé, ça veut dire « flingage ». Dick écume donc les repaires des brigands à coup de balles de 36 mm. Il dispose de deux armes : le pistolet, pour les ennemis qui l'attaquent de côté, et la mitrailleuse, pour balayer ceux cachés au fond du décor. Les stages, assez longs, sont divisés en trois parties, dotées chacune de décors différents. Quelques idées permettent de renouveler l'action : à certains endroits, par exemple, le détective ne pourra utiliser que ses poings (plutôt folklorique face à des adversaires armés !). Plus loin, on a droit à une petite poursuite en voiture très réussie.

Pour se tirer des coups durs, Dick peut faire appel, une fois par étape, à son copain Sam qui le débarrasse de tous les adversaires présents. Cela prend malheureusement quelques secondes, ce qui laisse largement le temps de se faire descendre ! Au bout de chaque stage, après le traditionnel combat contre le boss de fin de niveau, on a droit à un petit tableau de bonus : au stand de tir, il faut faire mouche dans des cibles en carton représentant les gangsters, sans descendre les flics ou les braves gens. Sympa et bien dessiné... De très belles images fixes permettent également de retrouver l'ambiance des comics.

OUAIS...

Dick Tracy a assez mal supporté son passage sur la Master. La superbe réalisation de la Mega D. laisse ici place à des graphismes, une animation et des bruitages plutôt quelconques. Mis à part la poursuite en voiture, le stand de tir et les images fixes entre les stages, ce n'est vraiment pas extraordinaire ! Et qu'on ne me parle pas de la différence des machines : des programmes récents, comme Moonwalker ou Indiana Jones, prouvent qu'on peut obtenir bien mieux sur cette bonne vieille Master. Résultat : on souffre beaucoup plus du côté répétitif du jeu. Sur Master, Dick Tracy n'est qu'un jeu moyen, réservé aux fans du personnage. Quant aux autres, vu l'excellente qualité des sorties sur Master depuis quelques mois, ils feraient bien d'aller voir ailleurs ■

Iggy Tracy

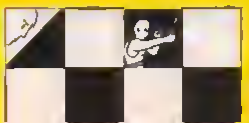
1- Petite poursuite en voiture
2- Dick a besoin d'aide !
3- Séquence fusillade

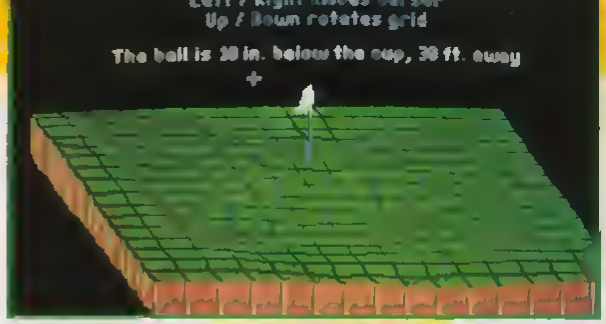
74%

EN RESUME

DICK TRACY

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 73 %
- Animation : 78 %
- Son : 84 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 70 %





2

Les simulations de golf continuent de fleurir sur console... Ce mois-ci, c'est au tour de la Mega D. de se mettre au vert !

Décidément, Electronic Arts cartonne cette année ! PGA Golf Tour est le septième jeu (en comptant James Pond) sorti pour cette console ! C'est aussi la deuxième simulation sportive, après l'excellent John Madden Football (le meilleur jeu de foot US jamais produit !). Mais comme l'éditeur américain nous a également servi de sérieux navets (Sword of Sodan, for example), c'est avec une certaine appréhension que nous découvrons PGA Golf Tour...

TIENS, MA 16 BITS NE TOURNE QUE SUR 8 BITS !

Ça commence mal ! A peine ai-je allumé la console qu'une page de présentation infâme m'agresse la rétine... Les couleurs bavent, les pixels sont deux fois plus gros que la normale et le mec qui fait un swing à l'écran ressemble plus à un Peau-Rouge brûlé au troisième degré qu'à un golfeur professionnel ! Je vous rassure tout de suite : c'est comme ça pendant tout le jeu ! Les tons de vert choisis sont de mauvais goût et le décor se caractérise par sa simplicité... son dépouillement ! C'est pas des graphismes dignes d'une 16 bits, çà !

1

DU NEUF AU MENU ?

Une fois oublié l'aspect visuel de ce jeu, on découvre qu'il est malgré tout très bien foutu. La page de sélection fonctionne sur le même principe que les micro-ordinateurs. Une barre de menus propose plusieurs rubriques. En appuyant sur le bouton C du paddle, un menu déroulant affiche toutes les options de la rubrique choisie. Le premier menu propose un mode « Practice » (pour s'entraîner) et un mode « Tournament » (pour commencer la compétition). Le soft accepte jusqu'à quatre joueurs dans la même partie. Et je ne parle pas du mode « Démo », où l'ordinateur joue tout seul.

LE GRAND VERT !

Tout l'intérêt de PGA Tour Golf vient de son excellente jouabilité et de sa fidélité aux règles et aux techniques du golf. Tous les clubs classiques sont là (du « pitch wedge » au « one wood »), la gestion du vent est réaliste et la vue de dessus vous donne toutes les informations nécessaires sur le parcours. Le green est représenté en 3D vectorielle : ça assure au niveau spectacle... La gestion des effets est délicate mais précise. Les perfectionnistes pourront utiliser le « replay » pour s'extasier devant le dernier coup tiré, avec étude de la trajectoire. Ils pourront également exécuter des coups spéciaux, comme le « backspin » ou le « chip-chop », qui offrent une précision supplémentaire... Toutes ces possibilités confèrent à PGA Tour Golf une puissance de jeu assez impressionnante. Il est dommage que cette puissance soit gâchée par des graphismes aussi quelconques. A réserver aux fans du genre ■

Crevette,
golfeur en pantoufles !

1- Il ne s'est pas foulé, le graphiste !
2- La vision 3D du green, c'est excellent !
3- Les menus deroulants assurent un maximum

3

80%

EN RESUME

PGA TOUR GOLF

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 35 %
- Animation : 80 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 89 %

Pour tous ceux qui refusent de s'abrutir à coup de ballon rond, voici la plus belle des simulations du plus beau des sports... Le football américain !

Le foot US est un sport aux règles si complexes et aux stratégies si techniques, qu'il est extrêmement difficile de l'adapter en jeu vidéo. John Madden Football, sur Mega D., fut le premier à proposer une solution simple, efficace et très jouable. Ce soft fait désormais office de référence et de standard absolu, puisque toutes les simulations qui ont suivi, dont TV Sport que voici, reprennent son système de jeu. Entre les deux, mon cœur chavire !

IL NOUS FAIT SON CINEMAWARE !

TV Sport Football est le premier jeu d'un éditeur américain pour la Core. En toute honnêteté, je devrais dire qu'il s'agit du premier jeu Core programmé hors du Japon par un éditeur non japonais ! Ce qui est une grande première sur cette console, à l'inverse de ses concurrentes (NES, Master et Mega D.) pour lesquelles la pratique est courante ! Cet éditeur américain, bien connu des possesseurs de micro-ordinateur (Amiga, Atari, PC), se nomme Cinemaware. Tous ses jeux son conçus comme de véritables films, y compris les jeux de sport, comme TV Sport Football. C'est comme si vous étiez devant votre télé pour la retransmission du match en direct ! Un présentateur annonce les événements importants (touchdown, mi-temps, pénalités...) et les caméras se permettent, de temps à autre un gros plan sur un joueur se reposant en touche. De plus, des commentaires digitalisés accompagnent le jeu.

BO KNOWS TV SPORT FOOTBALL !

Je ne vous réexplique pas les règles du foot US, puisque je les survole déjà dans le test consacré à Joe Montana Football. Comme d'habitude, vous commencez par sélectionner votre équipe. Grosse déception : ce sont des équipes imaginaires qui n'ont rien à voir avec les équipes officielles de la NFL (NY Giants, LA Raiders, SF Fourty Niners, GB Packers, Houston Oilers...). Moi qui prends mon pied à jouer avec les Miami Dolphins, mon équipe préférée, je suis un peu frustré !

Mais la suite me console (gag !). Les graphismes sont superbes et très fins. La sélection des stratégies, reprenant le principe de John Madden, permet de faire son choix sans que l'adversaire le voie. Les stratégies sont suffisamment nombreuses et variées, et la jouabilité est excellente. Seule l'impossibilité de désélectionner son joueur pour en choisir un autre pendant le cours du match semble un gros handicap. Reste tout de même le système de curseur servant à diriger les passes du quaterback qui est vraiment excellent ! Donc, un bilan très positif pour TV Sport Football... Mais je continue de préférer John Madden sur la Mega D. ! ■

Crevette (shrimp !), Américain jusqu'au bout des doigts

1

2

3

4

1 Panneau de sélection à la sauce John Madden
2 Les receveurs n'hésitent pas à plonger
3 It's goooooood !
4 Les blitz de Crevette, ça ne pardonne pas !

85%

EN RESUME

TV SPORT FOOTBALL

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 89 %
- Animation : 90 %
- Son : 91 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 80 %

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc.
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome

à partir de
2990 F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDES-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél. _____

Ville _____ Code postal _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

Cape sur le dos, Tonma part délivrer sa fiancée détenue par des adversaires aussi mignons que redoutables. Vous avez dit « jeu de plate-forme » ?

Pour parvenir à son but, notre adorable petit héros devra traverser une île, constituée de sept niveaux aux décors variés et remplis de monstres agressifs.

PAR ICI LA MONNAIE !

Heureusement pour lui, Tonma a les moyens de se défeodre. Ses tirs réduisent en bouillie la plupart des adversaires, mais certains, comme les gargouilles qui surgissent du sol, nécessitent plusieurs coups pour être abattus. Pour améliorer son équipement, il doit récolter des globes magiques. Il pourra ainsi acquérir des tirs multiples ou des boules de feu qui partent dans tous les sens : pratique ! Egalement au chapitre bonus, l'armure magique permet de se sentir moins vulnérable. Notre petit bonhomme est alors protégé d'un cercle de boules protectrices qui se désintègrent à mesure qu'il encaisse des coups. A la fin de chacun des sept niveaux, un monstre assez coriace attend Tonma pour lui régler son compte : mieux vaut avoir le maximum d'armemeots supplémentaires pour s'en tirer ! Tonma peut également se débarrasser de certains ennemis en leur sautant sur le crâne (coucou Mario !) mais, vu l'efficacité des tirs, je ne vous conseille pas vraiment cette méthode. C'est d'ailleurs dommage : il aurait été amusant que certains adversaires soient invulnérables aux tirs et que l'on ne puisse les tuer que de cette manière.

Personne o'est parfait : Tonma est peut-être un héros, mais il aime bien l'argent lui aussi ! Ça tombe bien, puisqu'au cours de sa quête, il tombe sur des sacs d'or ou sur des coffrets remplis de pièces. Bonjour la récolte !

Avec Legend of Heros Tonma, vous pourrez vous amuser à deux. Mais pas en même temps... Ici, comme dans Parasol Stars, il vous faudra jouer à tour de rôle.

C'EST MIGNON TOUT PLEIN ICI

Sans égaler la richesse des plus grands jeux de plate-forme, Tonma est un soft très agréable. La précision parfaite des commandes, ses très beaux graphismes et ses musiques craquantes font que chaque partie est un régal. De plus, le niveau de difficulté est suffisamment élevé pour garantir de longues heures de jeu... A condition, bien sûr, que vous résistiez à la tentation d'utiliser les « continue » infinis. Des jeux aussi accrocheurs, moi j'aime ! ■

Iggy

1- Souriez pour la photo !
2- Les statues tueuses du 2e level
3 Mignons, les graphismes !

83%

EN RESUME

LEGEND OF HERO TONMA

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 91 %
- Animation : 78 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 83 %
- Player Fun : 88 %

FORUM DISTRIBUTION ET 2001 AUDIOVISUEL
PRESENTENT:

AKIRA

le film

SOYONS CLAIRS: ON N'A JAMAIS VU PLUS FORT. VOICI UN DESSIN ANIME QUI EXTERMINERA L'IDEE REÇUE FAISANT DE "CHEAP" LE SYNONYME D'ANIMATION JAPONAISE. LA DESCRIPTION DE NEO-TOKYO, GRACE AUX IMAGES DE SYNTHESES RIVERA A SON SIEGE LE PLUS DIFFICILE DES SPECTATEURS.
UN SPECTACLE TOTAL.

PLAYER ONE

UNE DATE, UN GRAND MOMENT... LE CINEMA D'ANIMATION JAPONAIS TROUVE ENFIN SON PREMIER CHEF-D'OEUVRE, AKIRA, ECLATANTE DEMONSTRATION DE VIRTUOSITE, DESTRUCTEUR, PROPHETIQUE, AMBITIEUX. UNE FUSION TOTALE ENTRE BANDE DESSINEE ET 7EME ART.

MAD MOVIES

ECRIT ET REALISE PAR KATSUHIRO OTOMO
SORTIE LE 8 MAI

POPULOUS

Devenir Dieu : un rêve désormais à la portée de tous ! Merci Populous...

Mega D., Super Famicom et maintenant Core G., Populous doit être le programme le plus adapté sur console ! Rien d'étonnant à cela : il s'agit d'un jeu hors du commuo, l'un des rares programmes qui ait vraiment apporté quelque chose à l'histoire du jeu vidéo. Original, beau et riche, il a fait passer uo nombre incalculable de nuits blanches à tous ceux qui ont eu le malheur de l'approcher.

DIEUX DU CIEL !

Ce soft vous propose d'assister à une lutte à mort entre deux dieux. Vous incarnez l'un d'eux et ne disposez que d'un seul moyen pour vaincre votre adversaire : réduire à oéant ses adorateurs. Vos pouvoirs dépendent de votre nombre de fidèles : au début, vous vous contenterez de créer ou raser des montagnes, mais par la suite, votre puissance permettra de déclencher des raz de marée, des tremblements de terre et bien d'autres réjouissances du même acabit. Pour obtenir le plus de force possible, il faut donc faire prospérer vos peuples en leur aménageant le terraio. Dans de bonnes conditions de vie, les hommes construisent rapidement des huttes, puis des maisons et enfin des châteaux forts qui renforcent votre pouvoir à mesure qu'ils se multiplient. Attention : l'autre dieu fait exactement la même chose de son côté et lorsque ses pouvoirs seront suffisamment importants, il pourra également déclencher des catastrophes qui diminueront les rangs de vos fidèles...

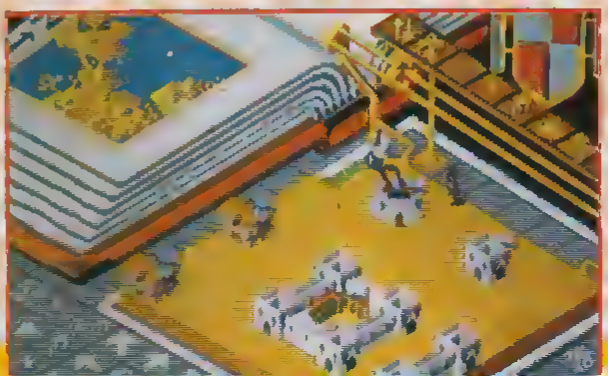
Le premier dieu à disposer d'une armée puissante pourra transformer son prêtre eo chevalier pour une guerre sans merci, ou encore utiliser le terrible pouvoir de l'**Armagédon** qui déclenche une bataille rangée entre les deux peuples. Une fois votre ennemi battu, vous passez à un autre monde habité par un dieu plus puissant.

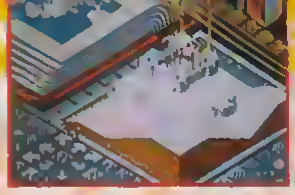
VINGT DIEU !

Cette version de Populous, avec celle de la Super Famicom, apparaît comme la meilleure jamais réalisée, aussi bien sur micro-ordinateur que sur console. Graphismes et animations y sont remarquables et les programmeurs ont même ajouté une page écran montrant le dieu adverse... Mais le clou du spectacle reste la superbe bande sonore, planante à souhait, qui rythme la partie.

La plupart des élémeots du jeu, comme les pouvoirs du dieu adverse, sont redéfinissables et la Ram contenue dans la cartouche (une première sur Core !) permet de sauvegarder sa partie. Quant au nombre de mondes, il est suffisamment élevé pour que vous ne vous en lassiez pas... Le seul reproche qu'on peut faire à Populous réside dans l'impossibilité de jouer à deux. Mais ce n'est qu'un détail : cette cartouche est **Indispensable**, avec un graod I. Foncez l'acheter ou je déclenche un tremblement de terre ! ■

Iggy se prend pour Allah et Crevette est son prophète





1- Super prise en main, grâce aux icones. .
2 Le guerrier fait des ravages.
3 Magnifique, le monde des glaces !

96%

EN RESUME

POPULOUS

- Console : CORE G.
- Genre : simulation de guerre / jeu de reflexion
- Graphisme : 91 %
- Animation : 83 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 98 %
- Player Fun : 97 %

SON OF DRACULA

Dracula Junior n'est pas effrayant du tout : il a une petite canine, une tronche marrante et se prend pour Mario. Sympa !

Dans un petit jeu de plateforme, le charmant vampire explore un pays merveilleux aux décors stylisés. Sante, Dracu... y'a du boulot ! Les ennemis sont très variés et carrément délirants : des sorcières sur leur balais, des tonneaux sauteurs ou des cactus entourés d'un poncho, on ne voit pas ça tous les jours, non ?

UNE BELLE BROCHETTE

Dans le genre délire, les monstres de milieu font encore plus fort : du loup psychédélique au sosie de Jason (souvenez-vous de *Vendredi 13*), en passant par un arbre humain ou un robot qui pleure, on ne boit pas que de l'eau chez Naxat ! Dracu se débarrasse de toutes ces horreurs de deux façons. La première, très classique, consiste à utiliser une sorte de pistolet laser. La seconde est plus marrante : en se recroquevillant, il disparaît sous son chapeau et peut alors envoyer des tomates explosives (original pour un vampire, non ?).

Dracu peut également récolter des bonus qui lui permettent par exemple d'acquérir une seringue pétrifiant ses adversaires ou une armure protectrice. Des pots de sang lui font récupérer des points de vitalité et, bien évidemment, des vies supplémentaires sont cachées ça et là à travers le jeu.

Afin de ne pas s'ennuyer, les paysages traversés brillent par leur variété : villages, montagnes, champs de nuages, villes, deserts, souterrains, etc. On change de décor plusieurs fois par niveau.

TIENS, VOILA FRANKENSTEIN !

Comme dans tout jeu de ce genre, le parcours très accidenté demande de sauter sans cesse. Lorsque les plateformes paraissent hors de portée, Dracu peut faire apparaître des monstres bizarres (sorte de statues de l'île de Paques revues et corrigées par le monstre de Frankenstein) qu'il utilise comme marchepied : efficace et très rigolo !

Sans faire le poids face à Son Son II ou à Legend of Hero Tonma, Son of Dracula est un jeu agréable. Son excellente jouabilité, sa réalisation, dépouillée mais mignone, son faible niveau de difficulté en font le jeu idéal pour débutant. Un bon investissement si vous voulez que votre petit frère vous foute la paix le jour où vous recevez votre copine ■

Iggy, se prendrait bien une bonne pinte de sang chaud.

1- Ouh, ça fait mal !
2 Prends donc une tomate dans le tronc !
3 Le retour de Ponch cactus

73%

EN RESUME

SON OF DRACULA

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 67 %
- Animation : 71 %
- Son : 76%
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 79 %

Tank, voiture ou hover, lames acérées au bout des roues ou missiles guidés, dans les courses du futur, tous les délires seront permis. Destroyyy ! ! !

Les courses de formule 1, c'est daté : Moto Roader II vous propose le choix entre un **tank** (costaud mais lent), une voiture ou un hover, machine bizarre qui vole aussi facilement qu'elle roule.

EN ROUTE POUR LA JOIE !

Pour chaque véhicule, le mécano propose un grand choix de roues, de moteurs et de cockpits, ainsi qu'une impressionnante série d'armes permettant de faire des coups pas très réglos à ses adversaires. Malheureusement, vos moyens limités ne vous permettent d'acheter que le strict minimum... Ce n'est qu'en gagnant des courses que vous disposerez des gains suffisants pour transformer votre machine en un moostre mécanique « ab que, même Mad Max, il a jamais vu ça ».

Ville futuriste, monde volcanique, savane ou décor gelé, les paysages varient à mesure que vous progressez dans le jeu. Pensez à adapter votre style de conduite et à modifier votre engin en fonction du terrain ! Au niveau le plus facile, vous n'aurez qu'un type de paysage à chaque course. Mais si vous préférez les parcours moins évidents, vous serez confrontés à des circuits où alternent allègrement plusieurs terrains. Dans les niveaux difficiles, les routes deviennent de plus en plus sinueuses et bourrées d'obstacles.

Des bonus permettent de récupérer des points d'énergie. Mais méfiez-vous : ils peuvent également vous exploser à la figure. Pas très agréable tout ça !

THE PIED

Avec sa vue aérienne un peu démodée, Moto Roader II est le genre de jeu qui n'a l'air de rien au départ, mais qui se révèle excellent à l'usage. En jouant seul, le fait de pouvoir reconfigurer sa voiture entre les courses, les véhicules délirants et la variété des armes sont un réel plus par rapport aux autres jeux du même type.

Mais c'est à plusieurs que ce soft devient carrément inoubliable : avec un doubleur, un **tripleur** ou un **quintupleur** de joystick, c'est vraiment l'éclate ! Et vas-y que je te pousse dans le décor... Tiens, prends donc un coup de freezer, tête de nœud, ça te calmera... Non, pas ça, arghhh !... Toutes les alliances sont envisageables et toutes les trahisons bienvenues : il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur ! Moto Roader II fait partie, avec **Bomber Man** et le tennis, des jeux qui rendent indispensable l'achat d'un quintupleur. Chaud ! ■

Iggy,
va installer des chenilles de tank sur sa caisse

1- Hover, vole !
2 Le p'tit train s'en va dans la campagne
3- Le freeze gèle les adversaires

88%

EN RESUME

MOTO ROADER

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive / shoot them up
- Graphisme : 74 %
- Animation : 88 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 91 %

POUR TOUT SAVOIR,
TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !

PLEIN DE JEUX POUR S'ECLATER

6128 PLUS

Arrrgh ! Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire craquer les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo au graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une manette de jeux ainsi que Burning Rubber, un fabuleux jeu de course automobile !

à partir de
2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME

GX 4000

Boom ! Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo dément, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeux, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber Le GX 4000 est détonnante de performances

690 F TTC*

* Prix publics généralement constatés.

LES JEUX: 229 F TTC*

Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6128 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous. Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !

Je désire recevoir une documentation sur le ☐ 6128 Plus, ☐ la console de jeux GX 4000 ☐ les cartouches AMSTRAD

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Ville _____

Code postal ☐☐☐☐☐

Renvoyez ce bon à AMSTRAD 6 P 73
72/78 Grande Rue 92310 Sèvres

MONDÉS-FRANCE HAUSSMANN

P. ONE 9

Super Mario troque sa salopette de plombier contre une blouse de docteur ! Une occasion de plus pour lui passer de la pommade ?

Mario l'infatigable est de retour ! Mais qui l'eut cru : alors qu'on attendait plutôt Super Mario Land II sur Game Boy et Super Mario Bros III sur NES, voilà notre Mario qui débarque déguisé en un Docteur complètement « Tétrisé » ! Exit les mondes exotiques de ses précédentes aventures... Mario fait une pause ! Désormais, nous savons ce qu'il fait quand il ne part pas sauver la princesse des griffes du roi Koopa : il tient un cabinet médical ! C'est ce qu'on appelle cacher son jeu !

VIRUS A L'OUEST !

Dr Mario pourrait se décrire comme une version sophistiquée de Tétris. Le principe des objets qui tombent dans un tableau et des alignements qu'il faut faire disparaître est identique. Mais ce jeu présente tout de même quelques petites évolutions qui en font tout l'intérêt. Dans Tétris, vous deviez emboîter des pièces de formes différentes. Ici, ce sont des gellules de couleurs différentes que Dr Mario sort de sa poche et jette dans un flacon ! Vous devez les aligner à l'horizontale ou à la verticale. Chaque gellule est composée, comme vous le savez, de deux couleurs différentes. Quand vous alignez quatre moitiés identiques, elles s'annulent et disparaissent, alors que les moitiés restantes retombent au fond du flacon.

Mais toute la difficulté de Dr Mario ne réside pas là. Le vrai problème, c'est que des virus (eux aussi de différentes couleurs) se sont fixés dans le flacon ! Pour les éradiquer, il faut accumuler sur eux quatre gellules identiques et de même couleur que le virus ! Quand on y arrive, les quatre gellules s'annulent et détruisent le virus. Lorsque vous avez éliminé tous les virus, vous passez au niveau suivant. Bien évidemment, avant de commencer la partie, vous pouvez choisir le niveau de difficulté, la vitesse de chute des gellules et, comme sur de nombreux jeux Game Boy, les options un ou deux joueurs !

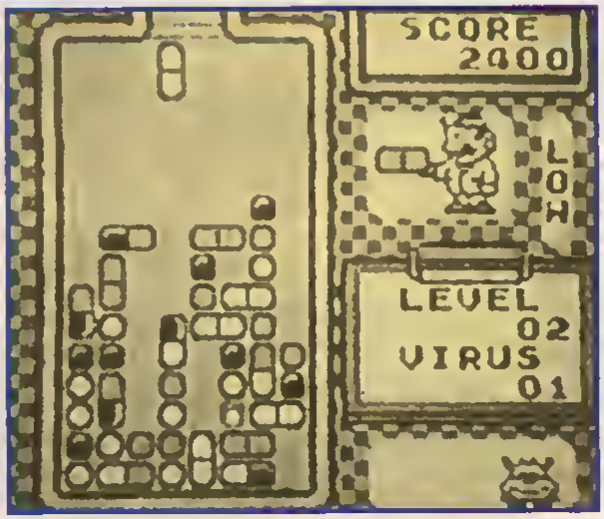
PAS DE PROBLEME, BATMAN !

Pour son retour sur les écrans, Mario surprend mais ne déçoit pas ! Même si, en tant que fan du petit plombier, je préfère ses aventures au royaume des Koopas, je suis conquis par l'excellente finition de ce jeu qui n'a pas à rougir de Tétris... ■

Dr Crevette,
psychiatre sous-marin !

GAME BOY CLUB

Ce dernier est à bouger du côté de la Game Boy ! Nintendo nous promet longtemps avant d'en la fin de l'année... **Chessmaster**, **World Cup Soccer**, **F1 Race**... autant de titres qui ne devraient pas tarder à rejoindre les compagnons d'aventure de notre console préférée. Parmi tous ces titres, il en avons remarqué **Dr Mario** qui devrait être officiellement disponible le mois prochain !



90%

EN RESUME

DR MARIO

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de reflexion
- Graphisme : 88 %
- Animation : 40 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 92 %

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
170 F AU LIEU DE 187 F
ET UN SUPER CADEAU !

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de *PLAYER ONE*
Du n°1 au n°6
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro
à l'ordre de Média Système Edition
A partir du n°7
envoyez 17 F +7 F de Frais de port = 24 F* à l'adresse suivante :
MSE, Player One, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 170 F* à l'adresse suivante :
Média Système Edition
Service Abonnements
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 170 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal *Signature obligatoire*

Quelle est la marque de votre console ?

Quel est votre date de naissance ?

PLAYER ONE ET LES MAGASINS MICROMANIA PRESENTENT LE GRAND CONCOURS MEGADRIVE.

3 MEGADRIVES OU 9 JEUX MEGADRIVE A REMPORTER.

Gagnez 1 MEGADRIVE ou, au choix, 3 jeux pour votre MEGADRIVE

N'oubliez pas de préciser sur votre réponse si vous souhaitez recevoir une Megadrive ou trois jeux.

LES QUESTIONS :

1) **Quel est le but du jeu dans James Pond sur Megadrive ?**

2) **Quelle note a attribué *Player One* dans son numéro de mai à PGA Golf Tour ?**

3) **De quel jeu est inspiré Dynamit Duke ?**

CONCOURS TELE :

VOUS POUVEZ PARTICIPER AU CONCOURS EN REGARDANT T'EMPECHES TOUT LE MONDE DE ZAPPER LE SAMEDI A 13H30 SUR FR3.

Répondez aux 3 questions et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS MICROMANIA, 31, rue Ernest-Renan, **92130 Issy-les-Moulineaux.**

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 MAI 1991

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Concours sans obligation d'achat

Des prix dingues sur Mégadrive, Amstrad, St/Amiga ...

3615 MICROMANIA
Une GAME BOY à gagner chaque semaine

MEGADRIVE	
BURNING FORCE	199F
DANGEROUS SEED	199F
HEAVY UNIT	299F
HELL FIRE	299F

AMSTRAD	Cass/Disc
F 16 COMBAT PILOT	99/149F
STRIDER 2	59/99F
LINE OF FIRE	59/99F
E-SWAT	59/99F
PUZZNIC	59/99F

ST/AMIGA	
LEMMINGS	149/149F
KILLING GAME SNOW	125/125F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe specialise en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

la GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
990F

Nouveaux prix sur les cartouches 245 F

AUTRES TITRES A VENIR	
Devilish	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	245F
Psycho World	245F
Super Golf	245F
US Mahjong	245F

TOP GAMEGEAR	
Super Monaco GP (Auto)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Wonderboy (Plateforme)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Junction (Arcade)	245F
Columns (Reflexion)	245F
Warehouse Man	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Popo Breaker	245F
Pro Baseball (Simulation)	245F
Woody Pop	245F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Calissima

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

PL 10 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Precisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration / Signature

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement Je joins ❑ Cheque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Enfourez votre ordinateur de jeux ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Sega ❑ PC Comp ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP ...

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

1790F 1449F

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 cartouches Megadrive ou d'une console Megadrive

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

TITRES A VENIR

Alien Storm	**449F**
Crackdown	**449F**
Fantasia	**449F**
Helltaiser	**449F**
James Pond	**449F**
Ra Ge Ki	**449F**
PGA Tour Golf	**449F**
Sonic Hedgehog	**449F**
Stormlord	**449F**
Super Air Wolf	**449F**
Valis 3	**449F**
Wonderboy 3	**369F**

After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	**299F**
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Réflexion)	369F
Cyberball (Foot Amér.)	369F
DJ Boy (Arcade)	**449F**
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	**599F**
Final Zone (Arcade 3D)	**449F**
Forgotten Worlds (Arcade)	**369F**
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	**449F**
Hell Fire (Arcade)	**449F**
Herzog Zwei	369F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
J Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football	449F

TOP 20 MEGADRIVE

Shadow Dancer (Arcade)	**449F**
Musha (Arcade)	**449F**
Dick Tracy (Plateforme)	**449F**
Moonwalker (Arcade)	**369F**
Mickey Mouse (Plateforme)	**399F**
Thunderforce 3 (Arcade)	**449F**
E Swat (Arcade)	**369F**
Super Monaco GP (Course F1)	**369F**
Super Volleyball (Sim.)	**449F**
Strider (Arcade)	**449F**
World Cup Italia 90 (Foot)	**299F**
Battle Squadron (Arcade)	**449F**
Mystic Defender (Arcade)	**369F**
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	**369F**
Golden Axe (Arcade)	**369F**
Last Battle (Arcade)	**369F**
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	**449F**
Ghostbusters (Action)	**369F**
Budokan (Arts Martiaux)	**449F**
Populous (Strategie)	**449F**

Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
New Zealand Story (Plateforme)	**449F**
Road Blasters (Course Auto)	**389F**
Rambo 3 (Action)	**299F**
Super Hang On (Sim. Moto)	**369F**
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sword of Sodan (Arcade)	**449F**
Sworkl of Vermilion (Arcade)	**599F**

Altered Beast (Jeu d'Arcade)

NOUVEAU

ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP	120F
CONTROL PAD PRO I	250F
CONTROL PAD PRO II	125F

Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	**369F**
Whip Lash (Arcade)	**449F**
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

CARTOUCHES EN PROVENANCE DIRECTE DU JAPON

- Nécessitent l'adaptateur cartouches Japonaises
- Notice en langue étrangère

Alisia Dragoon	**449F**
Bahamood	**449F**
Batman	**449F**
Battle Golfer	**449F**
Blue Almanach	**449F**
Cobra Commando	449F
Dangerous Seed	**449F**

Darius 2	449F
Devil Hunter Yuko	449F
Elemental Master	449F
Fatman	449F
FZ Axis	449F
Gynoug	449F
Heavy Unit	**449F**
Knight Aleste	449F
Magical Boy	**449F**
Master of Weapon	**449F**
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	**449F**
Monster World 2	449F
Rainbow Island	449F
Ring Side Angel	**449F**
Star Cruiser	449F
Super Air Wolf	449F
Tiger Heli	**449F**
Vapor Trail	449F
Veritex	**449F**

La première portable avec écran couleur !

La LYNX 990F

+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume-cigare)	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab.)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Robo Squash	240F
War Birds	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade/Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade/Labyrinthe)	240F
Klax (Reflexion)	240F

AUTRES TITRES A VENIR

Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Iaki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2450F

TOP 10 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S C I	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	345F
Cadash	299F
Champion Wrestler	345F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Dead M oon	345F
Eternal City	345F
Final Match Tennis	345F
Kickball	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Heroes	299F
March'n Maze	299F
Moto Roader 2	299F
Over Ride	299F
Parasol Star	345F
Toy Shop Boy	345F
Wonder Momo	299F

Batman	**299F**
Battle Ace	299F
Bomber Man	299F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	**299F**
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Hyperload Run	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	**299F**
Mama Show	299F

New Zeal. Story	**299F**
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	**299F**
Ordyne	299F
Psycho Chaser	299F
Puzzle Boy	345F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Special	299F
Rastan Saga	**299F**
Shinobi	299F
Splatter House	**299F**
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Tennis	299F
Zipang	299F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199 F ou GRATUITE pour 400 F d'achat de Cartouches ou Accessoires Game Boy

OFFRE SPECIALE GRAND PRIX DE FORMULE 1

790 F La Game Boy + F1 Race + la Sacoche Micromania

LES HITS SUR GAME BOY

Babocop 245F

The Gremlins 2 245F

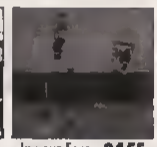
Chase HQ 245F

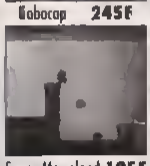
Contra 245F

Kung Fu Master 245F

Dragon's Lair 245F

F1 Spirit 245F


In your Face 245F


Super Mario Land 195F

Chessmaster 245F

Nemesis 195F

Double Dragon 195F

Turtle Ninja 245F

Batman 245F

Balloon Kid 245F

Spiderman 195F

Ghostbusters 2 245F

Castle Vania 245F

Gargoyle's Quest 195F

Burger Time 245F

Final Fantasy 245F

Duck Tales 245F

Fist Northstar 245F

Fortress of Fear 195F

Skate or Die 245F

Hiryu no Ken 245F

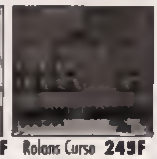
Paperboy 195F

NBA All Star 245F

Pro Wrestler 245F

Marus Mission 245F

World Cup Soccer 245F


Rolans Curse 245F

PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA 145 F

After Burst (Action)	145F
Amida (Arcade)	145F
Flappy (Reflexion)	145F
Karadice(Reflexion)	145F
Palamedes (Reflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Daedalian Opus (Puzzle)	145F
Q Billion (Reflexion)	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoids (Arcade)	145F
Pipe Dream (Reflexion)	145F
Pankotsu Tank (Arcade)	145F
Pri Pri (Arcade)	145F

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

Nouveautés à venir

Beetle Juice (Arcade)	**245F**
Bubble Bobble (Platef.)	**245F**
Cycle Grand Prix (Moto)	**245F**
Days of Thunder (Auto)	**245F**
Hatris (Suite Tetris)	**245F**
Kung Fu Master	**245F**
Pacman (Arcade)	**245F**
Rolan's Curse (Arcade)	**245F**
R Type (Arcade)	**245F**
Soccer Mania (Football)	**245F**

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Baseball (Sim Baseball)	195F
Baseball Kids(Simulation)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	**195F**
Beach Volley (Sim volley)	245F
Boulder Dash(Arcade)	**245F**
Roxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Platef.)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Dr Mario (Nouv. Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Réflexion)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Flipull (Ident Plotting)	195F
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul golf)	195F
Hyperload Runner (Platef.)	195F
Klax (Reflexion)	195F
Kunio Boy (Arcade)	**245F**
Lock'n Chase (Cf Pacman)	195F
Lunar Lander (A. Espace)	245F
Master Karateka (Action)	195F
Mercenary Force	**245F**
Mickey Mouse (Platef.)	195F
Mr Chin's G. Paradise	**245F**
Motocross Maniacs (Cross)	195F
Othello (Réflexion)	195F
Pengum Land (Plateforme)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.)	195F
Puzznik (Reflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Reflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator	**195F**
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken	**245F**
Side Pocket (Billard)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim. Foot)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réfl.)	195F
Solar Striker	**175F**
Space Invaders	195F
Spartan X	**195F**
Tasmania Story (Platef.)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Twin Bee (Arcade)	**245F**
World Bowling (Sim.)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Game Boy ... La boutique du Game Boy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAME BOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Game Boy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison

ETUI GAME BOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

L'ADAPTATEUR 4 JOUEURS 145 F
Pour brancher 4 Game Boy entre eux et jouer à plusieurs F1 Race, F1 Spirit

GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Game Boy

ILLUMINATOR 149 F
Un bras articulé qui éclaire votre Game Boy

Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

THE GOONIES II

Vous incarnez le seul Goonie encore libre et vous tentez de délivrer vos six amis, ainsi qu'Annie la sirène... Ce mois-ci *Player One* publie les plans d'un jeu digne des pires labyrinthes jamais vus !

Pour une fois, bien que le jeu prévoie un mode « continue », il semble intéressant de s'attaquer aux Goonies et à la grande difficulté qu'on éprouve à s'y repérer. L'action se déroule en alternance sur deux tableaux divisés en 18 zones indépendantes connectées par des portes. L'une de ces portes franchie, vous accéderez à la phase aventure au cours de laquelle il faudra vous équiper. Constitué d'un décor frontal et de son envers, le repaire des Fratelli est un vrai labyrinthe. Il est indispensable d'en bien comprendre le principe.

L'ACTION

La phase de jeu « action » n'est pas une révolution en soi. Tout au long de la partie, les petites créatures que vous rencontrez ne sont pas un obstacle : leur rôle se limite presque à de la figuration. La tête d'affiche revient à d'autres adversaires, tels que des chevaliers, des morses ou encore des petits dragons bien plus résistants. Vous pourrez également rencontrer les membres de la famille Fratelli. Ils n'apparaissent pas en fin de niveau, mais errent dans certaines parties de la maison. Méfiez-vous d'eux ! Ils tirent tous des projectiles Quoi qu'il en soit, avec le « continue », la durée de vie de vos parties n'est pas un réel problème

Lorsque vous tuez un monstre, vous pouvez récupérer des armes secondaires, telles que le lance-pierres ou les cocktails Molotov par exemple. De la même façon, vous trouverez des clefs, l'objets à posséder par excellence pour délivrer vos amis.

Les armes secondaires les plus importantes sont les bombes. En les utilisant aux endroits indiqués sur les plans, vous aurez la surprise de découvrir des portes secrètes.

L'AVENTURE

Derrière chaque porte commence le mode « aventure ». En explorant le dédale des pièces, vous découvrirez les objets qui vous permettront de vous en sortir plus facilement Parmi les dix-sept « attributs magiques » à découvrir, seuls cinq sont vraiment indispensables. Il faudra, dans un premier temps, vous procurer le marteau en salle 5. Celui-ci vous servira à faire apparaître des portes ou des coffres secrets. Avec les lunettes, vous pourrez détecter d'autres issues secrètes. Vous les trouverez en utilisant le marteau dans la 2e pièce, après la porte 19. L'échelle et le matériel de plongée se trouvent respectivement derrière les portes 60 et 74.

Dans certains cas, les pièces pourront être totalement obscures. Vous devrez alors disposer de bougies que vous trouverez en passant à tabac la vieille femme derrière la porte 51. En la frappant du poing cinq fois de suite, vous obtiendrez son stock de chandelles. Il est vrai que ce n'est pas très noble, mais c'est pratiquement indispensable !

Il est néanmoins dommage que, pour trouver quelques objets, il faille donner des coups de poing au centre de certaines pièces *a priori* vides. Ça tient vraiment du coup de chance...

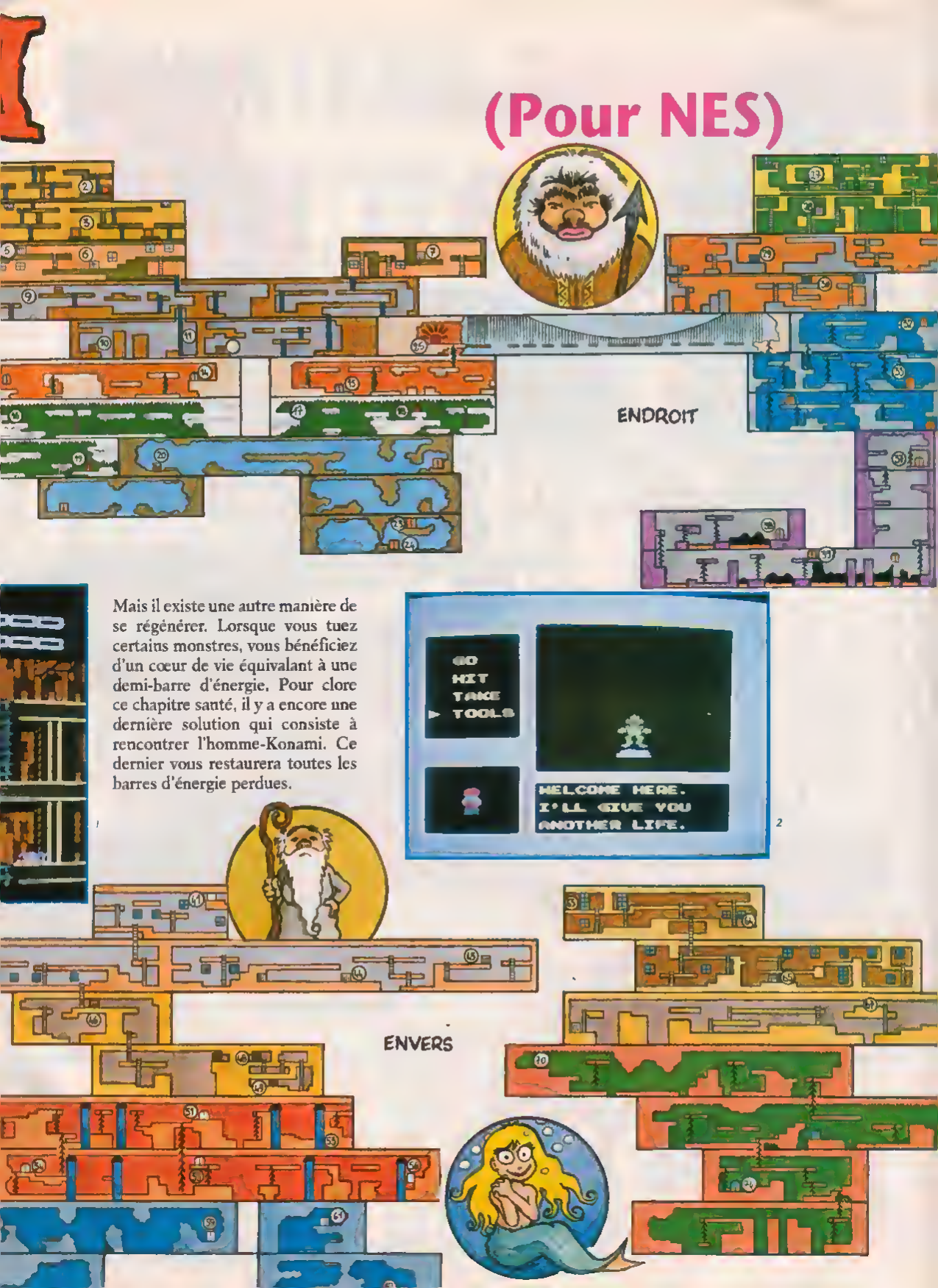
DE FOLLES CORRESPONDANCES !

Malgré tout, l'essentiel de votre quête réside dans la libération de vos amis Goonies. Cela vous sera plus aisé si vous possédez le localisateur magique servant à les repérer sur la carte du jeu. Bien que négligeable, son utilisation vous permettra de mieux comprendre les folles correspondances entre les deux décors.

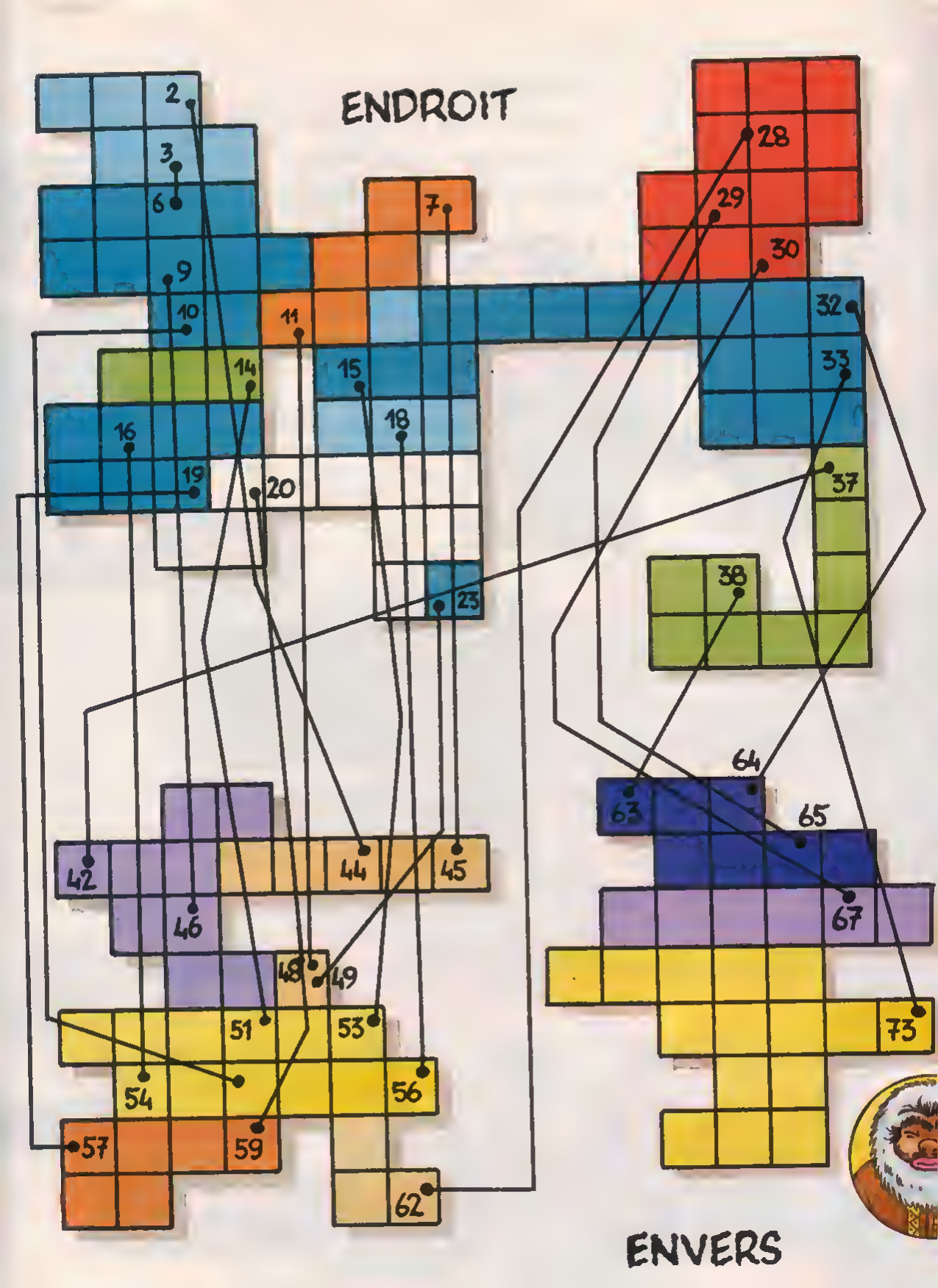
Il y a un certain ordre à respecter pour retrouver les Goonies, mais pour ne pas vous gâcher le plaisir, je vous laisse le soin de le trouver vous-même. Sachez que, de toute façon, vous ne pourrez pas aller dans certains secteurs sans détenir l'objet adéquat et qu'à chaque Goonie correspond un localisateur magique.

Dès que vous libérez un de vos amis, votre énergie augmente d'un niveau. Les dommages subis au préalable sont oubliés et vous continuez l'aventure avec une santé on ne peut plus vigoureuse.

(Pour NES)



Mais il existe une autre manière de se régénérer. Lorsque vous tuez certains monstres, vous bénéficiez d'un cœur de vie équivalant à une demi-barre d'énergie. Pour clore ce chapitre santé, il y a encore une dernière solution qui consiste à rencontrer l'homme-Konami. Ce dernier vous restaurera toutes les barres d'énergie perdues.


ENDROIT
2
3
6
7
9
10
11
14
15
16
18
19
20
23
28
29
30
32
33
37
38
42
44
45
46
48
49
51
53
54
56
57
59
62
63
64
65
67
73
ENVERS

THE GOONIES II

LES PLANS

L'enfer ne commence véritablement qu'à ce paragraphe. Rappelons brièvement que le jeu se déroule sur deux décors : l'un (l'endroit) et l'autre (l'envers du précédent) sont divisés en 18 petits labyrinthes. Le problème est qu'une fois le Goonie repéré à l'aide du localisateur, le plan que vous offre le jeu n'est pas d'une grande aide ! Tous ces 18 sous-tableaux communiquent entre eux par le biais de certaines portes. Chaque passage d'un décor à un autre s'effectue par une phase aventure. Un vieil homme vous l'indique par la phrase « Welcome here. This is a warp zone ».

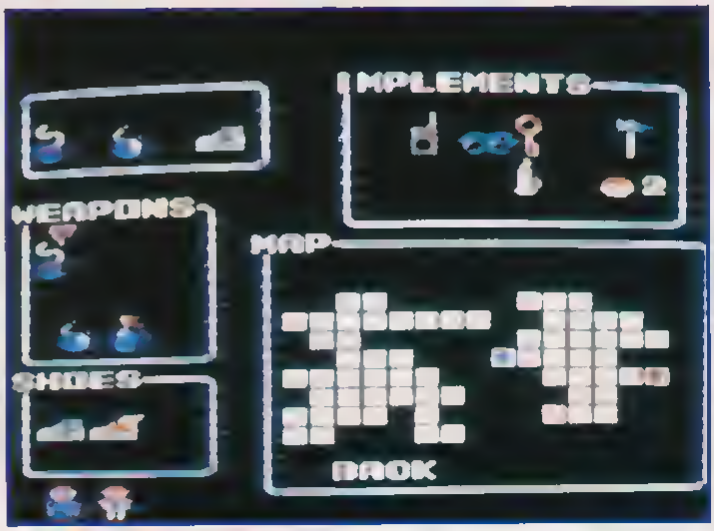
En réempruntant une porte déjà utilisée, ne soyez pas surpris si la disposition des pièces a changé. N'oubliez pas que vous n'êtes plus orienté dans le même sens. En guise de repère, regardez le Mickey qui apparaît sous le meou déroulant en mode aventure : s'il vous fait face, vous revenez du décor arrière au tableau frontal et vice versa.

Les deux premiers plans représentent l'ensemble des deux décors (envers et endroit), tandis que l'autre, plus stylisé, correspond parfaitement à leurs interconnexions. Pour vous y retrouver, vous devrez utiliser tous les plans en même temps. Les deux premiers vous permettront de vous situer avec précision sur le terrain, et le troisième vous donnera les indications indispensables concernant les communications entre portes.

SURMENAGE

Ne s'écartant pas d'un poil de la tradition de l'arcade-aventure, Goonies If a été une des causes de recrudesceoce des interoements psychiatriques ces derniers temps. Par devoir moral, un des membres de la rédaction s'est sacrifié pour en faire les plans. Rassurez-vous, les chercheurs de l'institut Pasteur One oot trouvé un remède qui sauvera ceux d'entre vous que la folie aurait atteiot. Hospitalisé après avoir servi de cobaye volontaire, Wolfen se remet très bien et sera au rendez-vous le mois prochain ■

Wolfen



3

4

5

1- Rencontre avec Ma Fratelli en personne
2- Un des seuls monstres sympathiques
3- Goonie enfin localise sur la carte du jeu
4- Derrière cette porte secrete, les super bottes
5- Annie la sirène

LEGENDES DES PLANS

Avant de libérer chaque Goonie, n'oubliez pas que vous devez tout d'abord trouver le localisateur dans la partie aventure du jeu. Même si je ne vous indique pas derrière quelle porte il se trouve, vous avez déjà pas mal d'atouts en main.

Pour découvrir les portes secrètes, faites exploser une bombe aux endroits indiqués sur le plan. Pour en terminer avec la légende, voici maintenant ce qu'il y a derrière les autres portes.

Marteau : 5.
Lunettes : 19.
Goonies : 17, 39, 41, 60, 61, 70.
Echelle : 60.
Matériel de plongée : 74.
Portes secrètes : 25, 27, 58.
Annie : 24.

Vds 3 jeux GAME BOY neufs Chase HQ, Gargoyles Quest, Space Invaders dans les 180 F pièce ou les 3 pour 530 F avec des revues Pour MEGADRIVE française, vds ou échange Last Battle contre Shadowdancer ou Ghouls n Ghost Jéremy (16) 75 37 43 96

Vds SEGA MASTER SYSTEM + light phaser + paddle arcade + 3 jeux (Operation Wolf, Cyborg Hunter, Hang-On) Prix 800 F en-viron Appelez Florent au (16) 45 91 62 68.

Urgent ! Achète MEGADRIVE (française), Altered Beast + Shinobi et Golden Axe pour 1 400 F maximum Pour Amstrad 6128 Orphée, Operation Thunderbolt, Grysor ainsi que de nombreuses compils Le jeu à 90 F, la compilation à 130 F ou le tout laissé à 700 F Téléphonez à Aurélien au (16) 49 32 13 26 après 18 h ou ecrivez au 70, Impasse des Roslers, 79250 AIFFRES

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 12 jeux dont Spellcaster, R Type, Double Dragon etc, + lunettes 3D + light phaser pour 3 600 F Possibilite de vente au detail Pierre au (16) 61 75 96 59

Vds GAME BOY + écouteurs stéréo + câble vidéo Link + piles Le tout n'ayant jamais servi Prix réel 590 F, cédé à 450 F Contactez Fabrice au (16) 87 03 45 04 (après 17 h, sauf le mercredi et le week end), 15, rue de la Gare, 57400 SARREBOURG

Vds Magician Lord + memory card sur SNK NEO-GEO pour 1 450 F (port gratuit), ou échange contre Base-Ball Star Professional en très bon état Jean-Hugues Bretin, 319, rue Georges Mazurelle, 85000 LA ROCHE/YON. Tél (16) 51 36 30 26

Achete jeux NINTENDO à bas prix (max 100 F) Teléphonez au (16) 41 69 22 90 ou écrire a Jérôme Cheval, 22, avenue du Maréchal-Lyautey, 49240 AVRILLE

Vds console NINTENDO + 6 Jeux dont Zelda I, SMB 1 et 2 + 3 manettes (dont une infra-rouge) Les jeux sont vendus 200 F pièce, ou le tout a 2 000 F, prix à débattre Tél (16) 47 53 32 63

A vendre ou à échanger 2 cartouches SEGA MASTER SYSTEM E Swat et Secret Command (200 et 80 F) + 2 cartouchez ATARI 2600 à 30 F pièce Appelez au (16) 41 80 22 02 après 18 h et demandez Michel

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 12 jeux (Out Run Rastan, Space Harrier) + handle controller (volant pour jeux de voitures) + 2 manettes Prix 2 400 F a debattre Possibilité de ventes séparées Contactez Jean- Philippe au (1) 48 92 06 21 après 18 h

Vds Tennis sur GAME BOY + jeux SEGA MASTER SYSTEM à 150 F les deux, 100 F pièce (avec boîte d'origine) Léonard Vasseur, 79, rue de Verdun, 92220 BAGNEUX Tél (1) 46 64 67 73

Vds jeux pour console NINTENDO sur RP seulement Kid Icarus, Track & Fields II, Tortue Ninja Valeur 1 180 F, vendus 300 F pièce, 500 les 2, ou 630 les 3 M Prigent, 15, rue P.-Guignois, 94200 IVRY/SEINE

Vds pour NINTENDO Tortues Ninja pour 250 F au lieu de 390 F (achete 02/91) Benjamin au 38 63 43 88

Cherche E Swat version française sur MEGADRIVE Geoffrey Catella, 11, rue des Chenes, 44240 SUCE/ERDRE Tel (16) 40 77 72 25 après 18 h

Vds (ou échange contre Double Dragon II, Zelda II) Super Mario II Tél, (16) 55 79 60 82 tous les jours après 18 h sauf week-end

Echange pour MEGADRIVE Golden Axe, Zoom Phelios Thunder Force III, Space Harrier II Cherche particulièrement Mickey Mouse et Shinobi Sébastien Mignot, 5 rue Jacques Brel 56530 QUEVEN ou appelez au (16) 97 05 25 30

Vds 700 F ou échange SEGA MASTER SYSTEM (achetee en décembre 90) + Alex Kidd, Shinobi et F-16 Fighter, contre console NINTENDO Laurent Commarmond, 15, rue Denave, 69170 TARARE Tél (16) 74 63 24 93

Vds ou échange pour MEGADRIVE Budokan et Rambo contre Strider, Sword of Sodan, etc Demandez Cyril au (16) 87 65 35 03

Vds SUPER GRAFX + manettes (encore sous garantie) pour 1 500 F, ainsi que des jaux NEC Appelez au (16) 63 61 96 44 ou écrivez à Jean-Marc Lahera, Z I de la Moliere, 81200 MAZAMET

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 1 jeu au choix Scramble Spirits Altered Beast, Wonderbou III, Space Harrier ou Rastan + C.C des hits de SEGA Le tout 600 F Appelez au (16) 78 56 22 87 apres 19 h

Vds NINTENDO de 1990 + 2 manettes + phaser + 2 jeux Prix 680 F Vds également de nombreux jeux de 180 à 235 F + CPC 664 + monitor couleur + jeux pour 1 990 F. Contactez le (1) 30 62 98 45 ou écrivez au Laurent Lacaze, 19, avenue de Tourmaisis, 78990 ELANCOURT

Vds Jeux NEO GEO Ninja Spirit et Magician Lord contre autres jeux Faites des propositions au (1) 47 07 45 33 après 18 h

A vendre SEGA MASTER SYSTEM + 2 joypads + 10 jeux Le tout vendu 1 600 F Appelez David au (1) 46 57 88 01

A vendre ou à échanger Rastan, Shinobi, Vigilante, Time Soldiers, Altered Beast, Golden Axe et Kenseiden contre Global Defense, Power Strike Bomber Raid, Scramble Spirit Offre en cadeau Ghost House pour le premier échange. Appelez au (16) 33 25 71 76

Vds console ATARI 2600 + 2 manettez + adaptateur + 14 jeux (dont Tennis Moon Patrol Jungle Hunt) pour 800 F le tout. Possibilité de ventes separees Appelez Ghislain au (16) 42 56 59 81

Affaire à saisir vds CPC 6128 couleur + revues + 2 manettes + manuel de l'utilisateur + utilitaires et 60 jeux. Le tout vendu 1 800 F Daniel Miguel, 78, rue de St Venand, 62190 LILLERS

Echange pour NINTENDO, Punch-Out, Zelda I, Wizards and Warriors contre Bayou Billy, Super Off-Road ou Bionic Commando Appelez Lucky au 66 16 24 39 (ESSONNE)

Vds MEGADRIVE sur region parisienne (encore sous garantie) + joypad + 6 jeux (Shinobi, Columns, Battle Squadron) Le tout en excellent etat vendu à 3 000 F Demandez Christopha au 69 03 49 93

Vds console NINTENDO encore sous garantie + phaser + manettes + jeux (Batman, Life Force) + joystick NES Advantage Valeur 2 190 F, vendue 1 700 F ou échangée contre SUPER GRAFX Contactez Cyril au (16) 40 94 90 11

Vds 2 jeux NINTENDO Castelvania et Simon's Quest pour 150 F pièce (valeur totale 760 F) Appelez Caroline au (1) 46 72 35 22 après 17 h

Vds CPC 6128 couleur TBE + tuner TV + 147 jeux + 28 jeux Amcharge + câble Amcharge + 1 joystick Valeur réelle 15 000 F environ, vendu 7 500 F Arthur Cruz, 82 rue Malhec, 33800 BORDEAUX, ou par tél (16) 56 91 54 26

Vds NINTENDO + 12 jeux + NES Advantage + 2 paddles + light phaser (valeur 5 500 F, cedé à 2 800 F) et Tennis sur GAME BOY André Cazaux, 67, route de Neuilly, 93160 NOISY-LE-GRAND Tél 43 04 53 65

A vendre NINTENDO + 5 jeux Zelda I, Tecno World Wrestling, Punch-Out, Kid Icarus, Duck Hunt, Zapper (Gyromite + R O B gratuit) Prix 2 000 F à débattre Appelez Nicolas au 33 36 61 96 (ORNE)

Vds 3 jeux NINTENDO Alpha Mission (250 F), Metal Gear (290 F) et Exite Bike (250 F) + codes et astuces. Tél (16) 41 72 51 26

Vds 9 jeux NINTENDO de 100 F à 280 F, console GAME BOY + 4 jeux pour 990 F et 1 jeu Nec Claude Fontana, 11, rue Piketty, 77250 Ecuelles (possibilité de me déplacer)

Vds pour NINTENDO, 31 jeux dont Super Mario 3, Contactez Jean Luc au (16) 25 08 63 55

Vds console NINTENDO + 2 manettes + 2 jeux (Mario 2 et Volley) + revues Valeur 1 930 F, cédé entre 700 et 800 F Appelez Stéphane au (16) 42 01 89 93 après 17 h

Vds MEGADRIVE japonaise sous garantie et Moonwalker pour 1 100 F (valeur 1 600 F) + Xenon 2 et Strider sur PC à 100 F pièce Tél (1) 43 77 59 08

Vds NINTENDO + phaser + 5 jeux dont Robocop et Skate or Die Prix . 1 300 F à débattre Contactez Martin au (1) 46 26 30 34

Echange Phantasy Star sur SEGA MASTER SYSTEM contre Ultima IV, Golvelius, Wonderboy III, Altered Beast ou Space Harrier Telephonez à Pascal au (16) 56 91 49 13

Vds jeux NEC à 250 F Veigues, Shinobi, Aeroblaster et World Court Tennis , Battleace sur SUPER GRAFX à 300 F Cherche désespérement Formation Soccer Tél (1) 43 77 55 46

Vds ATARI 2600 + 9 jeux à 430 F le tout. Contactez Gouiven Péneau, 16, rue de la Harderie, 91140 VILLEBON/YVETTE. Tél . (1) 60 10 35 76 après 17 h 30

Vds CORE GRAFX + quintupleur + 2 manettes + cable, avec Tales of Monster, Ninja Warrior, Tripie Battle, F1 et Formation Soccer pour 2 400 F, ou echangés contre MEGADRIVE + jeux Julien Douay, 3, allée de la Madeleine, 92220 BAGNEUX Tel (1) 46 64 87 99

Vds CPC 6128 mono + joystick + nombreux jeux (Double Dragon, Panza) + compil + boite de rangement et disquettes vierges Le tout pour 2 980 Emmanuel Couprie, 17610 DOMPIERRE/CHARENTE Tél (16) 46 91 05 18

Vds consome NINTENDO et 6 jeux Double Dragon II (420 F), World Wrestling (420 F), Kung-Fu (290 F), Megaman (360 F), Punch-Out (360 F) et Super Mario Bros + paddle + manette « turbo » Le tout, en très bon état, acheté 3 130 F, cédé pour 2 000 F Claude Thibaudier, 17, allée d'Antioche, 91640 BRUS SOUS FORGES Tél (1) 64 90 64 26

Vds console NINTENDO + 2 jeux (Bubble Bobble et Silent Service) ainsi que la garantie et 2 cartes d'abonnement gratuit au Club et tous les magazines Achete console LYNX avec garantie adaptateur secteur, cable video et le jeu California Games pour 1 000 F Emmanuel Lacan, 7 rue du Griffoul, 46100 FIGEAC, ou telé- phonez au (16) 65 34 40 12.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 4 manettes + control stick + 5 jeux (Afterburner, Transbot, Cyborg Hunter, Hang On, The Ninja) avec emballages d'origine + ordinateur SEGA avec cartouche de programme pour 1 300 F le tout Demandez Semir au (1) 45 58 64 78 sur Paris uniquement

Nombreux jeux SEGA MASTER SYSTEM Rocky, Thunderblade, Double Dragon, Afterburner, Rastan, Rambo III, etc de 100 a 170 F (boites et notices d'origine) Contactez Thierry Pernet, chemin du Daru, 26100 ROMANS ou par téléphone au (16) 75 70 58 96

Pour NINTENDO, cherche Double Dragon II, Rad Racer, Soccer, Robocop Kung-Fu pour 200 F maxi, et Tortues Ninja Jerry (16) 74 67 46 00

Vds ou échange jeux NINTENDO (état neuf) Goonies II (200 F), Lobo (200 F) et le pistolet zappar (200 F), contre Soccer, Punch-Out, Tortues Ninja, Megaman 2 Bionic Commando ou Metal Gear Appelez Franck au 49 30 91 02 après 17 h 30 (VAL DE MARNE)

DOUBLE SCOPE DOUBLE PLAISIR.

TAPEZ 3615 CODE AMSTRAD

AMSTRAD PRÉSENTE LE DD 8901, LE PREMIER MAGNÉTOSCOPE PAL/SECAM DOUBLE CASSETTE

Voici la révolution dans le monde de la vidéo. En effet, pour la première fois, un constructeur a osé réunir en un seul appareil deux platines cassette vidéo. Dès que vous l'installerez chez vous, vous vous demanderez comment vous avez pu vous en passer jusqu'à présent !

Voici les principales fonctions :

LECTURE PENDANT L'ENREGISTREMENT
Vous pouvez enregistrer sur une platine la chaîne que vous regardez, et enregistrer un programme d'une autre chaîne sur l'autre platine. Vous pouvez aussi programmer une platine pour un enregistrement et utiliser l'autre platine pour visionner une cassette comme si vous aviez deux magnétoscopes séparés.

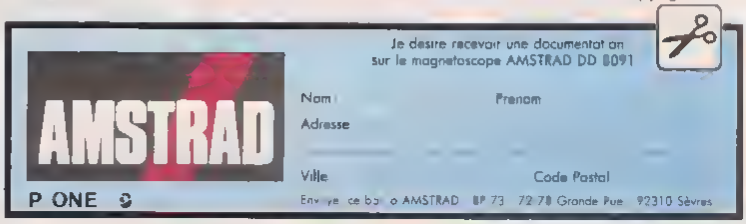
DE CASSETTE A CASSETTE
La fonction "synchro start" permet la copie de vos propres cassettes (dans la limite de la légalité). Les enregistrements de votre caméscope VHS C, par exemple, peuvent être facilement transférés sur des cassettes normales.

DES PERFORMANCES HAUT DE GAMME
- Compatible PAL et SECAM : vous êtes prêts pour l'Europe
- La technologie HQ vous donne une superbe qualité d'image
- L'enregistrement direct vous permet une programmation instantanée par la pression d'une seule touche
- La recherche visuelle vous aide à trouver exactement la séquence désirée par une lecture accélérée de 3 à 5 fois en avant ou en arrière
- 2 prises Péritel vous apportent un confort de branchement appréciable

8 HEURES DE LECTURE OU D'ENREGISTREMENT
Grâce aux 2 platines, vous pouvez programmer 8 émissions sur un mois, et enregistrer ou visionner jusqu'à 8 heures d'émission sur 2 cassettes E 240.

TELECOMMANDE
Avec la télécommande LCD à infra-rouge, vous restez assis dans votre fauteuil et vous accédez à toutes les fonctions des 2 platines ; vous allumez ou éteignez l'appareil, vous changez les chaînes, vous programmez en toute liberté !

AVERTISSEMENT LEGAL
Les émissions de TV et les vidéo cassettes pré-enregistrées sont protégées par les lois du Copyright et ne peuvent être copiées sans le consentement du détenteur du Copyright.



Je désire recevoir une documentation sur le magnétoscope AMSTRAD DD 8091

Nom : Prénom

Adresse

Ville Code Postal

Envoyez ce bon à AMSTRAD BP 73 72-78 Grande Rue 92310 Sèvres

MENDES-FRANCE HAUSSMANN

LE DOUBLE DECKER AMSTRAD : LE MAGNÉTOSCOPE QUI RÉVOLUTIONNE LA VIDÉO.

L'ARCADE DEPASSE L

Coucou ! Me revoilou ! J'espère que vous n'avez pas été trop nombreux à vous jeter dans les salles pour voir Ghosts'n'Goblins 3 : c'était mon petit poisson d'avril personnel. Allez, promis, juré, craché, c'est la dernière fois que je le fais (jusqu'à l'année prochaine).

CAVEMAN NINJA

de DATA EAST

1

Horreur ! Malheur ! Vous vous réveillez au petit matin en vous apercevant que toutes les belles damoiselles de votre tribu ont disparu, enlevées par les méchants pas bô du village voisin.

Voilà un jeu à mi-chemin entre Wonder Boy et Ghouls'n'Ghosts. Vous dirigez un petit homme des cavernes (ou deux, si vous avez un pote) dans un paysage magnifique où des dinosaures font partie intégrante du décor. Vous lancez votre hache sur les ennemis. En laissant votre doigt appuyé, vous augmentez la taille de la hache et votre coup est plus puissant. Bien sûr, des bonus parsèment votre route : bouffe qui vous régénère (le côté Wonder Boy du jeu) et armes nouvelles. Certaines de ces armes sont très originales, comme la roue dévalant les pentes ou le double de vous-même avec une tête chercheuse. Mais dans ce jeu, le plus fun est encore l'humour qui caractérise votre personnage au long de sa quête : regard halluciné quand il voit un monstre de fin, peau de banane sur laquelle il culbute, piment qui le rend tout rouge et crachant du feu, ou encore cette plante carnivore qui vous avale et recrache votre squelette !

2

En général, les jeux les plus marrants ne sont pas forcément les plus beaux. Mais ici, on se trouve devant des graphismes très fins et colorés. Au niveau 6, il y a même une pluie de feu digne de celle de Ghouls'n'Ghosts. Encore une fois, un jeu qui plaira aux petits comme aux plus grands.

3

■ ■ Après quelques mois de disette, les jeux reviennent en force dans nos salles : **GROW** rence de Street Fighter II), **RAMPARTS** d'Atari Games (qui fait oublier Tétris) et enfin

LES BORNES

FOOTBALL CHAMP

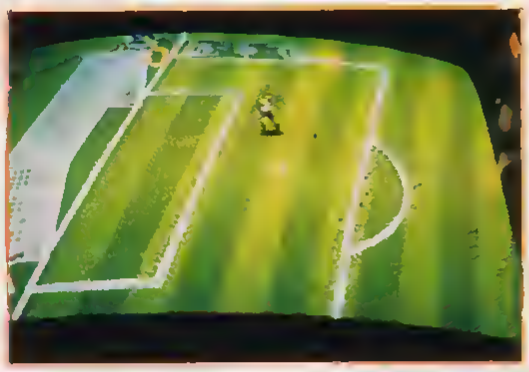
de TAITO

Une fois n'est pas coutume, Taito arrête de nous abreuver de shoot'em up pour nous sortir un bon vieux foot ! Et je dois dire que celui-ci est de loin le meilleur sorti depuis longtemps sur borne d'arcade.

Vous participez à un championnat où, pour continuer à jouer, il faut éliminer toutes les équipes qui se présentent devant vous. S'il y a égalité, c'est comme si vous aviez perdu ! Niveau jeu, un bouton sert à tirer et l'autre à faire des passes. Lorsque vous n'avez pas le ballon, ils servent à tacler et à bloquer l'adversaire. En ce qui concerne les gestes techniques, on est servi ! Tout tir au but est spectaculaire et notre JPP national en serait vert de jalousie : reprises de volée, retournés et têtes plongeantes sont monnaie courante... De plus on peut même faire des talonnades.

Côté technique, on a droit à des zooms sur les joueurs avant qu'ils ne tirent un coup franc ou un corner. Et attention ! Lorsqu'il y a but, c'est l'explosion : zoom sur le joueur victorieux qui court en brandissant son poing vers la foule en délire. Je m'attends presque au pas de danse de **Roger Milla** devant le poteau de corner !

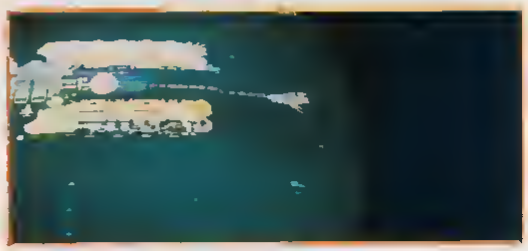
4



5

STRATO FIGHTER

de TECMO



6

Et un shoot'em up, un ! Celui-ci nous vient de chez Tecmo et scrolle horizontalement. Le scénario est simple : pour la énième et énième fois, la galaxie est attaquée par des **Aliens**. Ils pourraient nous laisser un peu souffler, non ? Bref, dans le cas présent, vous pilotez votre croiseur galactique à travers des décors spatiaux et organiques somptueux...

Les gens de chez Tecmo ont cherché à retrouver ce qui a fait la réussite des plus grands jeux du genre. Ils y ont réussi avec **Strato Fighter**. Ainsi, vous retrouvez des décors organiques, comme dans **R-Type** ; vous pouvez récupérer les modules suiveurs de **Nemesis** (**Gradius**) et également vous retourner pour tirer vers la gauche, comme dans **Side Arms**. De plus, la variété des ennemis et l'intensité de l'action n'engendrent pas la monotonie ! Un certain nombre d'options vous permet bien sûr d'augmenter la force de votre tir et la rapidité de votre vaisseau... Attention ! Ne prenez que deux « Speed », sinon vous risquez de vous planter rapidement dans les décors. Il existe encore une autre option : le « Shield ». Lorsque vous en avez récupéré trois, un champ protecteur vous entoure...

La musique non plus n'est pas en reste : dans les tableaux organiques, elle est glauque à souhait ! Allez, j'y vais ! La galaxie a besoin de moi.. ■

Wonder
Fraaaaaaaaahhhh !

'L de Taito (qui souffre de la concur-
ROBOCOP II (si, si !) de Data East

1 Caveman Ninja : certains « dinos » sont des éléments du décor

2- Ça fait du bien là où ça fait mal !

3- Après l'effort, le réconfort

4- Football Champ : des zooms impressionnants !

5- Qui veut dégager loin ménage sa monture !

6- Strato Fighter : visez au bon endroit...

PREDATOR 2

Dieu nous garde ! Le Predator est de retour ! Surgi du fin fond des galaxies, le chasseur Alien revient sur Terre à la recherche de gibier humain... Et Arnold Schwarzenegger n'est pas là pour nous sauver !

Vous vous souvenez certainement du premier *Predator*, un film où **Schwarzie**, parti guerroyer à la tête d'un commando de gros bras dans la jungle sud-américaine, rencontrait en chemin un terrible **Alien** venu compléter sa collection de trophées de chasse. Prodigieuse machine à tuer, le méchant E.T. décimait en un rien de temps l'escouade de super soldats... Les Terriens étaient-ils donc un si pâle gibier ?...

C'était mal connaître Arnold et ses muscles. Grave erreur ! Car celui-ci, au cours d'un affrontement d'une barbarie rarement égalée au cinéma, faisait comprendre au prédateur que, sur Terre, on ne rigole pas non plus ! Ah, quelle belle vision préhistorique que celle d'Arnold se relevant au fond d'un bourbier, après une chute vertigineuse, pour hurler sa haine à toute la jungle. De quoi faire frémir l'équipage entier d'un drakkar. Frappez vos boucliers de vos haches, nobles Vikings !

PREDATOR IS BACK IN TOWN !

Eh bien, la chasse est désormais rouverte : le prédateur est de retour ! La brute a choisi de revenir à Los Angeles en 1997. L'été n'a jamais été aussi chaud et la canicule coïncide avec une véritable guérilla urbaine au cours de laquelle s'affrontent dealers colombiens et jamaïquains. Impuissante, la police semble être condamnée à tenir le rôle de fournisseur de cibles aux maniaques du PM.

C'est donc dans cette ambiance on ne peut plus joyeuse que débarque Predator. Il ne faut pas longtemps pour que le chasseur galactique découvre un adversaire à sa taille en la personne d'un flic incarné à l'écran par **Danny Glover** (le coéquipier de Mel Gibson dans la série *Arme Fatale*). Les protagonistes du drame sont en place. Le carnage peut commencer !

Y'A BON BASTON...

Dès le début, le spectateur comprend que ce film

NEWS ■ ■ Plus que quelques jours à tenir ! ***AKIRA*** s
aux mains d'argent (un bien beau film) a en projet ***B***
actuellement sur le projet d'une adaptation de ***DRACUL***

oe rigole pas ! Tout commeoce par une bataille de rue eotre dealers et flics. Il n'y a même pas de géoérique ! Surgit alors le prédateur et, comme dans le premier volet, l'action bascule dans la SF Destroy. Amateurs de boucherie, vous eo aurez pour votre argent ! Cela dit, il ne s'agit pas de *Robocop* ! On retrouve ici certaines des idées du film de Verhoeveo, mais ce ne sont que des « trucs ». Les scénaristes de *Predator* n'étaient probablement pas à la recherche d'autre chose que d'une recette leur permettaot d'engranger les dollars. Baston = biftons... On ne peut pas dire qu'ils aieot cherché à dépeindre un univers futuriste en dehors des clichés habituels et caricaturaux du genre société hyper violente, fascination des armes, etc. En fait, il ne s'agit juste que d'un savant mélange shoot'em up / beat'em up, aussi fio qu'un riff bien gras de heavy metal. C'est ce que vous aimez ? Alors, tant mieux pour vous !

2

Pour finir, le prédateur est toujours aussi impressionnant. Certains passages sont vraiment violents, sans toutefois parvenir au niveau de sauvagerie du premier film. Un peu d'humour (le crâoe d'un Alien accroché dans la salle des trophées de Predator !) et de majesté (mais je vais finir par en dire trop !) relèvent heureusement la sauce... Prêts ? Enfilez gilets pare-balles et exo-squelettes ! Le prédateur est là ! !

Ouverture de la chasse le 1er mai ■

Inoshiro ATHABASCA

1 Y'a bon bastons !
2 Predator dans toute sa gloire.
3 Mais que fait la police ?

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

31 JEUX VIDEO parmi les MEILLEURS et les plus CELEBRES utilisables sur les consoles NINTENDO ®

Tous les jeux sont dans leur VERSION COMPLETE.

OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT **699 F**

QUANTITES LIMITEES - SATISFAITS OU REMBOURSES

OFFRE SPECIALE **COMMANDEZ DEUX ET BENEFICIEZ D'UNE REDUCTION TOTALE DE 150 F**

NINTENDO ™ et SEGA® sont des marques déposées

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthièvre - 75 008 Paris - Tel 16(1) 42 89 58 26

Veuillez me faire parvenir ❑ 1 cassette de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 699 F
❑ 2 cassettes de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 1248 F

Précisez ❑ compatible NINTENDO

Vous trouverez ci-joint mon règlement Si je ne suis pas satisfait, je vous renverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans signature du représentant légal

Nom _____ Prénoms _____
Adresse _____
Code Postal _____ Localité _____
Age _____ Téléphone _____

P ONE 9

rt le 8 mai. Retenez votre respiration... ■ ■ Tim Burton, metteur en scène de ***Batman*** et ***D'Edward ITMAN 2*** et une adaptation du manga ***MAI THE PSYCHIC GIRL*** ■ ■ Francis Ford Coppola travaille 1.

TOP 10

NES

1. BATMAN
2. DOUBLE DRAGON II
3. SUPER MARIO II
4. HERO TURTLES
5. BAYOU BILLY
6. THE ADVENTURE OF LINK
7. AIR WOLF
8. SUPER MARIO BROS
9. MEGA MAN II
10. DRAGON BALL

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

MASTER SYSTEM

1. MICKEY MOUSE
2. INDIANA JONES
3. MOONWALKER
4. DICK TRACY
5. HEAVY WEIGHT CHAMP
6. HANG-ON
7. SHINOBI
8. DANAN
9. ENDURO RACER
10. BLACK BELT

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

MEGADRIVE

1. MICKEY MOUSE
2. SUPER MONACO GP
3. SHINOBI
4. MOONWALKER
5. STRIDER
6. AFTER BURNER II
7. DYNAMITE DUKE
8. SWORD OF VERMILION
9. E-SWAT
10. WORLD CUP ITALIA

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

PC ENGINE

1. FINAL MATCH TENNIS
2. LEGEND OF HERO TONMA
3. TV SPORT FOOTBALL
4. JACKIE CHAN
5. S.C.I
6. DEAD MOON
7. ALDYNES (SG)
8. HURRICANE
9. VIOLENT SOLDIER
10. SAINT DRAGON

Le Top 10 PC Engine est établi avec la collaboration de Sodipeng

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !
Faxanadu
Legend of Zelda
Link (Zelda 2)
Iron sword
Simon's quest
Wizards & Warriors
Les Grandes Quêtes sont exclusivement sur
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
Club Nintendo
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO

MASTER SYSTEM
SEGA

L'ARCADE EXPLOSE!!

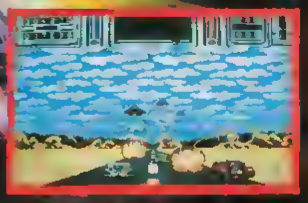
CPC+
GX 4000

FIRE & FORGET II

LE CONVOI DE LA MORT

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

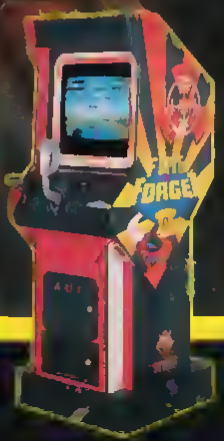
Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES... Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS

UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



TITUS: 25 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92